電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
140
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$19・馬來西亞 RM$10
新加坡 S$8・美國 USD$6
加拿大 CAD$9・澳洲 AUD$9
2000/ DECEMBER
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
本期超值附贈：
1. 附贈價值299元 原版網路三國遊戲片
2. 免費暢遊30點儲值點數
3. 石器時代姐妹作～樂園搶先體驗版
4. MegaDisc IDDfree～讓你免費打國際電話！
遊戲極品堂
樂園
致命武力
特別報導
Shiny年度大作－Sacrifice深入探討
Interplay專訪報導之一：細看Never Winter Night
小組專訪
新蜀山劍俠傳
電腦新天地
昆盈企業產品系列報導
Intel反撲VIA的利器－815/815E晶片組(2)
攻略白皮書
霹靂奇俠傳完整劇情解析(下)
中華英雄英雄的傳奇故事
攻略備忘錄
鍊金術士艾莉－結局大公開
幻想紀元－劇情流程提示
激爆駭甲－機器人戰鬥教學
秘技補給站
紅色警戒2隱藏單位叫出法
重金屬女戰士無敵殺戮 資源無限
駭客帝國2自由選擇關卡
激爆駭甲無限增加能源
吸血鬼之惡夜獵殺完全控制全部狀況
特攻神諜戰無不勝密法
獸神世紀無限使用法術
ISSN 1605-2722 12
9 771605 272000
封面設計／蘇執斐

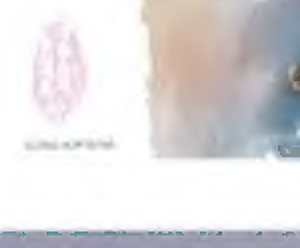
刀劍無情斬世間不平
神鬼無憑看人間癡心
二十五數神之盔甲
之九龍會聚
周末，九鼎遺失，傳聞在九個地方有奇事發生，當時，太子丹派人去尋，卻沒有得到任何下落，直至張良以道法秘術，喚得九龍取鼎，方有神蹟出現，然張良道法不足，九龍至中途不聽號令，於是，九鼎與九龍在空中交戰，天地震動，十分混亂，秦始皇也在此時駕崩。不知經過多久，九龍與九鼎居然因為這場大戰，變成一件寶甲，便形成九龍會聚，此物乃神物與人間聖象的合體，道法威力足以震動天地！
結印甲
避劫衣
仁龍劍
千咒劍
藍玉
魚龍丸
●人鬼仙陰陽相隔的戀愛物語
●超華麗全3D場景與物品武器
●真實的日夜變化與光影變幻
●愛不釋手的幻獸寶寶與飼養系統
●聰明的敵人與精彩的戰鬥
風聲慄慄盡訴無奈之情
雲影淡淡化做相思之意
北斗星工作室
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
萊爾富
全家便利商店

仙狐奇緣
北斗星
一部啓示眞理、見證愛情的奇幻之作
傳统公案
現代推理
狐式戀情
新派武俠
破碎虛空原班人馬--北斗星工作室
千禧原創大作

CONTENTS

遊戲極品堂

攻略白皮書



特別報導

電腦新天地

勁GAME紅不讓

其它專欄

發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee,Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee,Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung,Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh, Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo,Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
駐港編輯	陳志明	Ming Chan,Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica,Lee	ney-ney@mc.neweb.ne.jp

廣告部　ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	慕雪芬	kelly Mu,Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃	陳宜婷	Michelle Chen,Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線 07-8151063　台北/廣告專線 02-27889229

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌
特約封面設計　鄭執斐

出版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224　傳真：886-7-8151064
地址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia　TEL：(02)9212-4516　FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

PC POWER Zine

中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
中華民國78年4月創刊。

蜀山飄渺，煙霧蘊含……

玄怪世界，無限迷離；

怎得無情相思，互訴衷曲；

只待　有情　有緣　有愛

軟體世界 智冠科技股份有限公司

www.soft-world.com

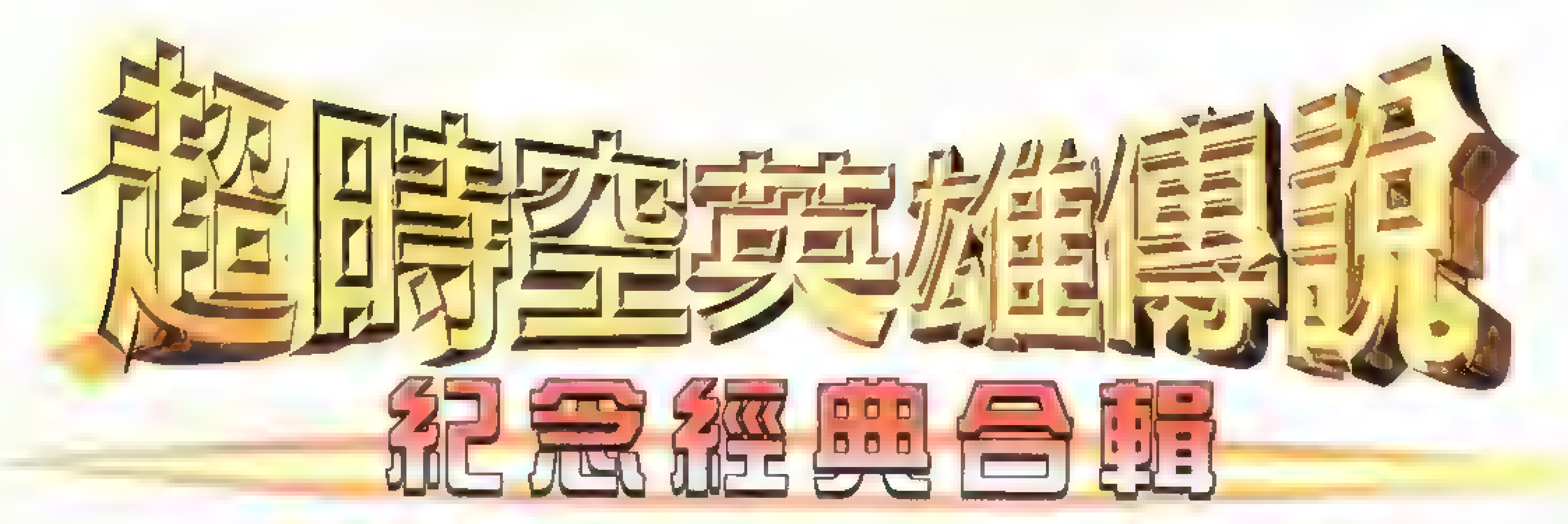
融入
玄奇神怪
的武俠經典
還珠樓主冷筆所透徹人間醜惡，在我劍所印證的眞理下，燼滅．．．
斬妖伏魔、撥亂反正
天理昭彰、俠義不死
妖蛞—人形
妖蛞
最眞實的人性
最綺麗的場景
最魔幻的精怪
天地的邪靈 蠢動
貪婪的魔慾 吞噬
唯有
正義的劍光 冷冽閃動
雅各達
妖屍谷晨
綠袍老祖

作業系統 :Windows95/98 CPU:Pentium-200 記憶體 :64MB RAM 顯示卡 :Direct-3D 規格
音效 :Direct-Sound 音效卡 顯示模式 :640x480/800x600/1024x768 Hi-Color操控 :鍵盤 /4 鍵以上 GamePad

戰國策

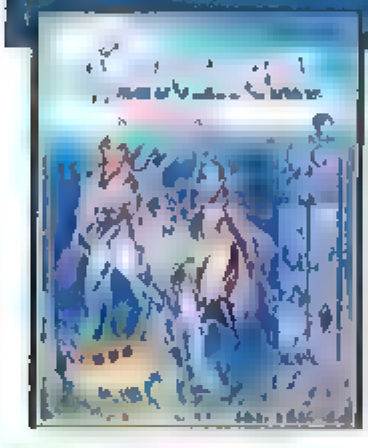
七雄之爭

Have a good GAME!



國產遊戲史上得過最多獎項的遊戲系列
三款值得您一再回味的遊戲!

超時空英雄傳說《原價640元》



宇峻科技的第一款作品，一上市立刻引爆市場震撼，並一舉榮獲多項獎項，連日本多家遊戲廠商都大感興趣，日本著名大廠 GameArts 社長為洽談此款遊戲日本代理專程來台 2 次，最後是宇峻因人手不足而拒絕。

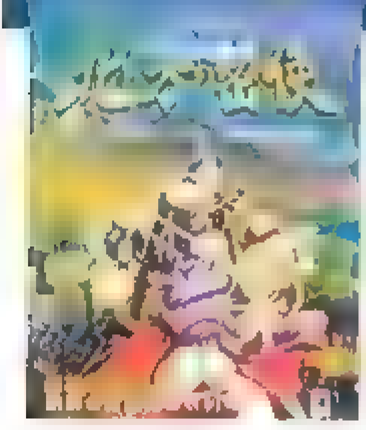
- CEM STAR 年度最佳戰略遊戲
- 電腦玩家評選本遊戲為年度最佳國產戰略遊戲。

超時空英雄傳說 2 復仇魔神《原價740元》

在 1 代廣受好評後所推出之續作，遊戲首創採用多支線、多結局的玩法，主角有可能和不同的女主角產生結局，且隨著玩法不同而產生多種不同結局，並導入難易度選擇，讓玩家各取所需。此遊戲也榮獲更多項獎項

- 電腦玩家遊戲金像獎。
- 新遊戲時代年度最佳遊戲
- CEM STAR 年度最佳戰略遊戲

超時空英雄傳說 2 北方密使《原價780元》



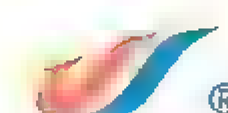
此款遊戲算是復仇魔神的外傳，遊戲中首創雙主角設計，和超豐富的自由轉職設計，使得此作品成為超時空系列最賣座的作品，在銷售榜上雄據榜首長達半年以上。

北方密使是超時空系列中最新的作品，特色是可以選擇以男主角或女主角進行遊戲，遊戲中分支相當地多，轉職因為是以轉職環的觀念來進行，可以無限制地進職。特別值得一提的是這款作品也是目前超時空英雄傳說系統中賣得最好的一款遊戲。

現在推出紀念價只要 980元 ，內附超時空英雄傳說精美紀念鑰匙圈、刑天造型徽章、芙蓉小娃娃手機吊帶、三張海報……等多項贈品。並在資訊月產品展進行首賣活動！！

資訊月攤位號碼：台北世貿二館E027、028、049、050攤位

展出時間 2000年12月1日-10日 狂烈上市

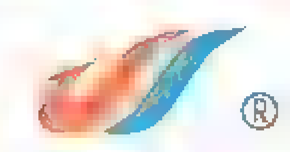


宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO. LTD
®台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話：(02)8226 9989
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw
軟體世界

記憶體 32M RAM
上市日期 2001年寒假
800×600 高彩以上顯示

大富翁 2 世界之旅

超時空英雄傳說 VS 新絕代雙驕，只有在大富翁世界之旅2



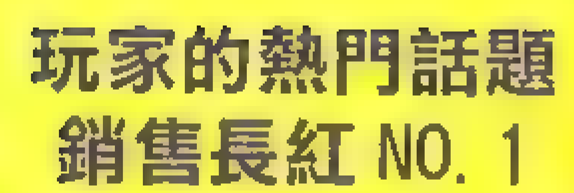
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8

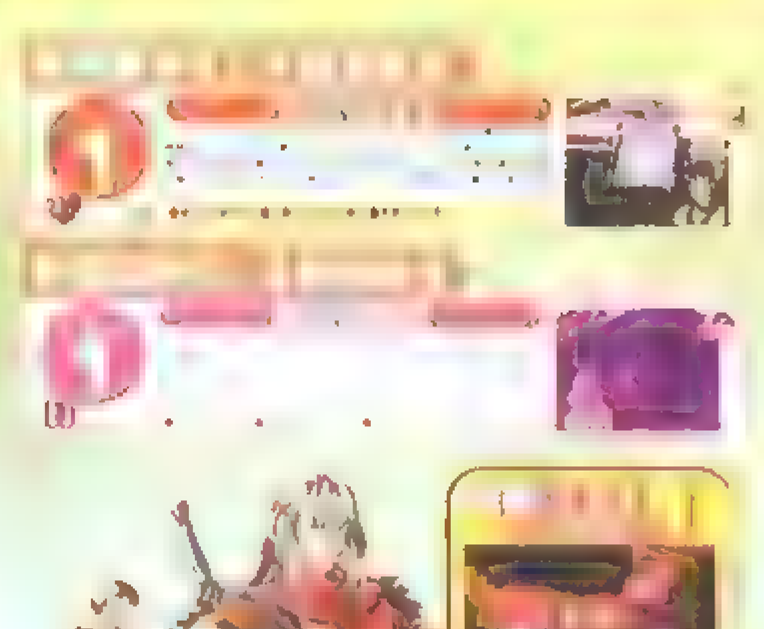
(02)8226-9989
www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw

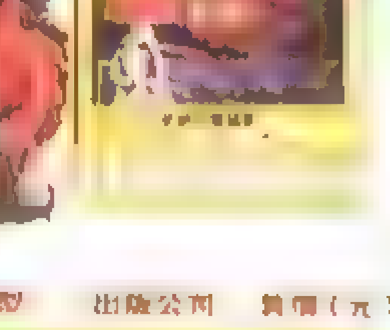
軟體世界

眾所矚目廣受好評 人氣滿載 NO. 1

玩家的熱門話題 銷售長紅 NO. 1







台中龍軒資訊

名次	遊戲名稱	類型	出版公司	售價（元）
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	策略	[illegible]	599
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	角色扮演	[illegible]	699
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

遊戲世界 10 月銷售排行

新絕代雙驕2

遊戲世界 11 月銷售排行

新絕代雙驕2

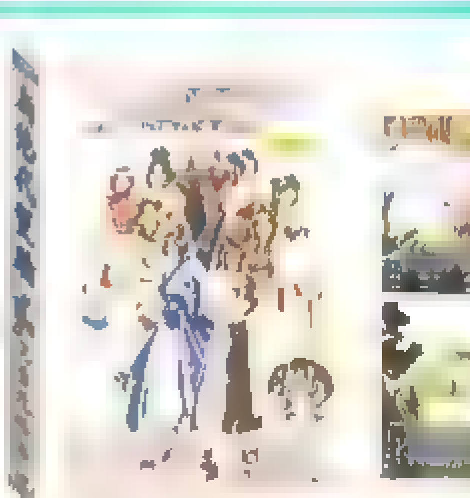
新絕代雙驕貳完全攻略本

遊戲界超"重量"級的遊戲攻略

您玩出了幾種結局？
您的花無缺與憐星宮主是否有圓滿結局？
江小魚享盡齊人之福的結局，您又是否知道？
所有的答案都在新絕代雙驕貳完全攻略本中為您詳盡解答。

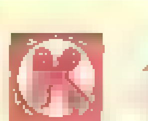
內容花絮

- 雙主角絕對完整劇情攻略。
- 無敵攻略技巧使您成為絕頂高手。
- 最詳盡的劇情任務解說，讓您絕無遺珠之憾
- 各種遊戲隱藏資料絕無隱藏大公開。
- 附錄遊戲主題曲"用盡了想像"歌詞。



- 新增 18 條支線劇情
- 新增 3 種遊戲結局
- 新增 10 種神奇物品
- 新絕代雙驕貳螢幕小可愛

宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD
台北縣中和市建八路2號17F之8
(02)8226 9989
www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw



一卡在手 玩遍所有

60萬會員陸續增加中！

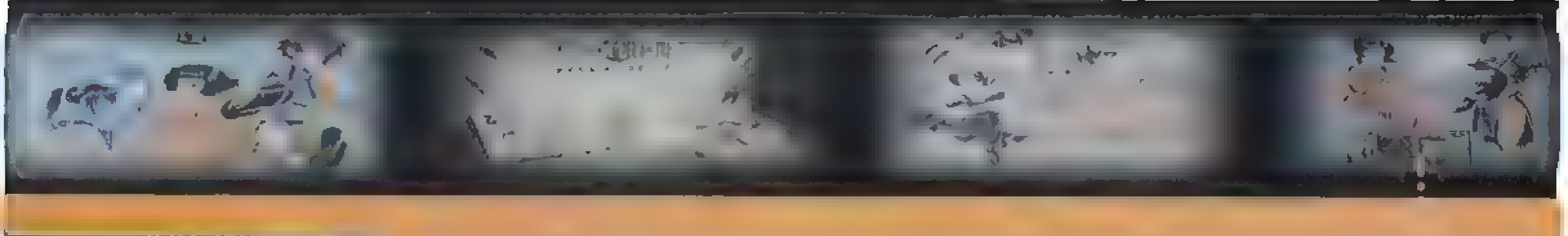
均售

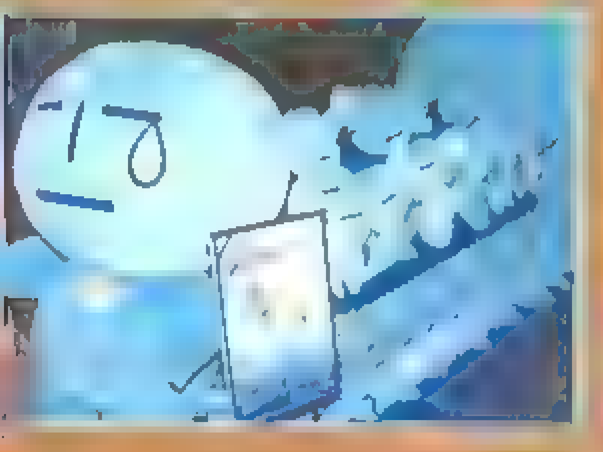
誰說玩網路遊戲要等到上天堂或回到石器時代呢？

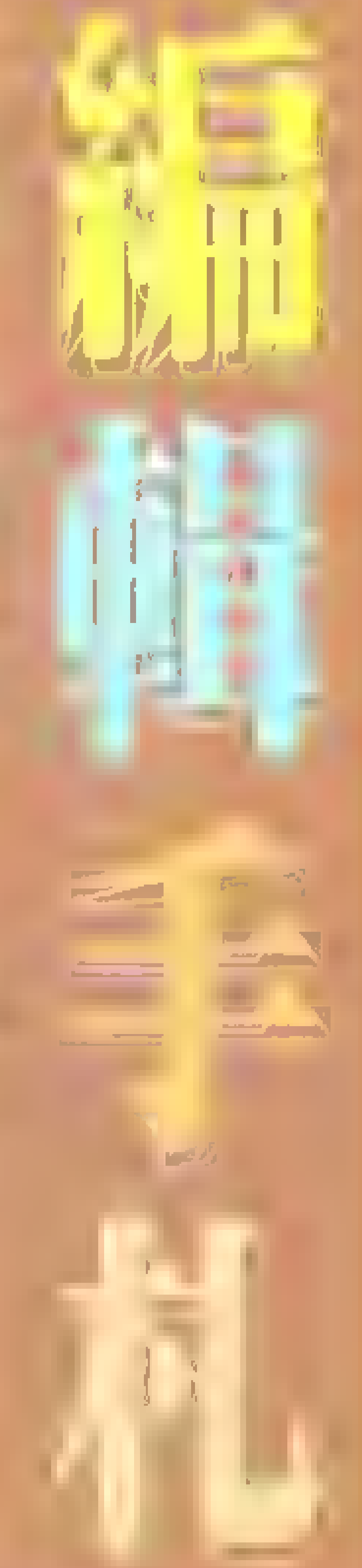
從今起大蕃薯遊戲網戰帶您進入更有趣的遊戲世界，體驗全國最低消費，最多遊戲的遊戲網戰！

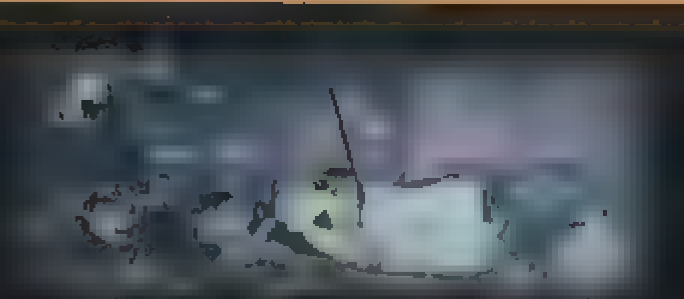
遊戲取得可至各大資訊賣場及網咖購買『大蕃薯遊戲網戰』或至本公司網站下載。

http://www.gamestation.com.tw





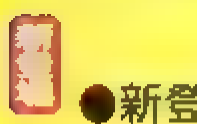

編輯手札



非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期：10月1日～10月31日

1 新倚天屠龍記



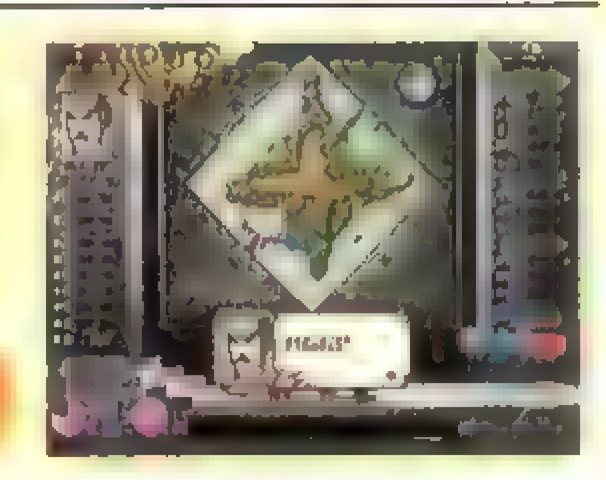
●新登場 ●智冠科技 ●角色扮演

票數 4372

2 三國志7

●上回2 ●第三波 ●策略

票數 3846



3 新絕代雙驕2

●上回1 ●宇峻科技 ●角色扮演

票數 3621

4 天堂
●上回5 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演 票數 3592

5 世紀帝國2征服者入侵
●上回4 ●台灣微軟 ●即時戰略 票數 3319

6 網路三國
●上回3 ●智冠科技 ●線上角色扮演 票數 3195

7 石器時代ON-LINE
●上回10 ●華義國際 ●線上角色扮演 票數 2979

8 中華英雄
●上回6 ●智冠科技 ●角色扮演 票數 2718

9 勇者泡泡龍3
●新登場 ●龍愛科技 ●動作 票數 2312

10 幻想紀元
●新登場 ●奧汀科技 ●角色扮演 票數 2085

特別感謝本月參與銷售排行的全省46家經銷商

北區：
世新唱片行 TEL：(02)2954-8384
創世紀唱片 TEL：(02)2954-8384
旭傑資訊 TEL：(02)2371-0600
弘城資訊 TEL：(02)2969-2896
明玉資訊 TEL：(02)2276-0382
來欣電腦 TEL：(02)2396-5781
安政電腦 TEL：(02)2394-4916
風神電腦 TEL：(02)2423-0711
介安電腦 TEL：(02)2990-0337
銀色星球 TEL：(02)2930-7154
基督山 TEL：(02)2686-3643
遊戲王 TEL：(03)380-6139
龍武資訊 TEL：(03)422-0880
宇宙玩具城 TEL：(03)479-9065
太和堂書店 TEL：(03)599-8171
書耕圖書電腦 TEL：(035)225-792
明星電腦、三井資訊、大成堂、新宏榮、歡樂城。

中區：
東興電腦 TEL：(037)337-865
益崧資訊 TEL：(047)277-115
駿業科技 TEL：(048)754-362
群欣電腦 TEL：(04)776-0799

中區：
遠太電腦 TEL：(04)222-0050
易泰電腦 TEL：(04)836-7484
山民圖書 TEL：(04)524-4752
詠銘電腦 TEL：(04)623-5298
廣訊書局 TEL：(04)528-5196
有樂GAME館 TEL：(04)329-5076
順發3C量販 TEL：(04)226-9696
101電腦圖書 TEL：(04)520-8961
龍軒電腦書局 TEL：(04)201-6622
飛碟流行玩具城 TEL：(04)686-5869
新世紀文化廣場 TEL：(05)532-6207

南區：
愛因斯坦電腦 TEL：(05)228-8228
墊腳石圖書 TEL：(05)227-3928
順發3C電腦 TEL：(05)225-9252
翔宜資訊 TEL：(06)213-0568
融伸科技 TEL：(06)226-0566
城市漫畫 TEL：(07)710-3466
順發3C電腦 TEL：(07)224-9668
日本橋資訊廣場 TEL：(07)235-5539
大大書局(岡山店) TEL：(07)621-8547
友登資訊

回函中獎名單

陳銘群	澎湖縣
蕭維中	屏東縣
謝琦彬	台北市
黃文星	彰化縣
陳志冠	台中縣
蔡仁智	台中市
陳志遠	台北市
蔡慶錚	台北市
王淳德	桃園市
徐偉庭	台南縣
連一達	台北縣
陳致仁	台北縣
楊松霖	台北縣
黃禮信	台北市
吳文喜	宜蘭縣
林農政	台中市
曾怡儒	台北縣
張日昇	宜蘭縣
謝發昱	台北縣
黃守強	高雄縣

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於11月25號以掛號寄出。

非常爬行榜 T 10

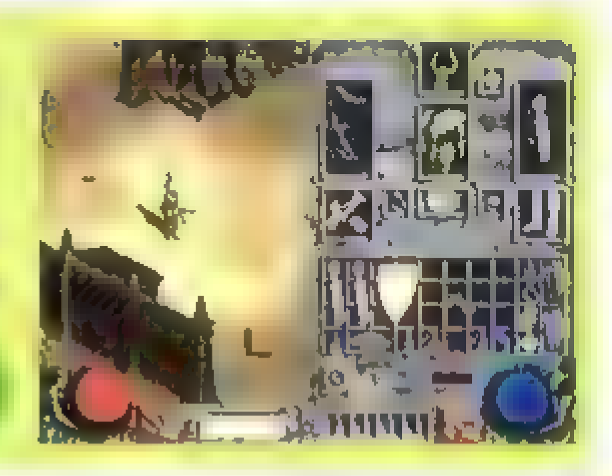
非常駭客讀者票選

統計日期：軟體世界第139期選票
統計日期：10月25日~11月15日

1 新絕代雙驕2
●上回2 ●宇峻科技 ●角色扮演
票數 243

2 三國志7
●上回3 ●第三波 ●策略
票數 223

3 暗黑破壞神2
●上回1 ●松崗電腦 ●動作角色扮演
票數 172



名次	遊戲	上回	代理/發行	類型	票數
4	世紀帝國2征服者入侵	上回10	台灣微軟	即時戰略	113
5	新倚天屠龍記	新登場	智冠科技	角色扮演	109
6	紅色警戒2	新登場	美商藝電	即時戰略	55
7	天堂	上回6	遊戲橘子	線上角色扮演	41
8	中華英雄	上回7	智冠科技	角色扮演	40
8	幻想紀元	新登場	奧汀科技	角色扮演	40
8	柏德之門2	新登場	英特衛	動作角色扮演	40

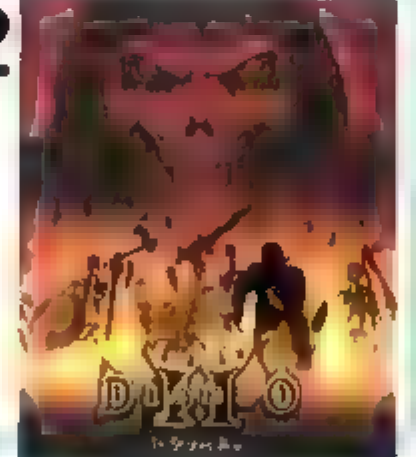
遊戲家族 脫線排行榜

本資料由〝遊戲家族網站〞提供
www.gamefamilynet.com

1 暗黑破壞神2
脫線指數：★★★★

進榜原因：

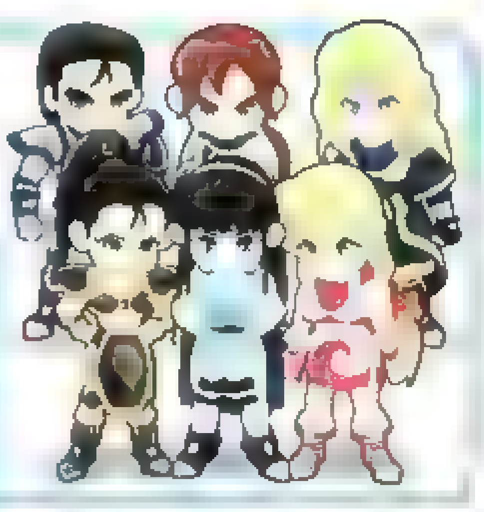
死靈法師 我如果開個小差去兼做「師公」應該也素粉適合的啦！



2 天堂
脫線指數：★★★★

進榜原因：

天啊！在這裡聽到了很多流言瘋語，果真是八卦者的「天堂」！



3 戰狗
脫線指數：★★★

進榜原因：

以那群傭兵的行動力和破壞力而言，改名叫「瘋狗」會更貼切！

4 鬼妮
脫線指數：★★

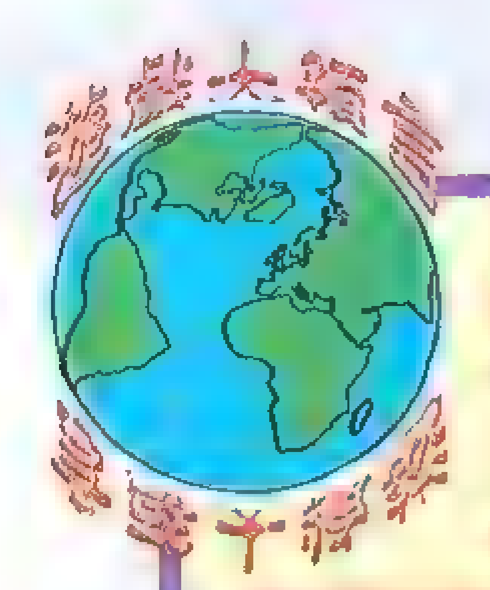
進榜原因：

左側踢、後空翻、右直拳，果真又是一個「女兒當自強」

5 瘋狂越野摩托車2
脫線指數：★★

進榜原因：

遊戲中的迴轉、跳躍我可做的完美百分百，可是……現實中卻頻頻〝雷纏〞



■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

[illegible] TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
腦力大作戰	益智	中文	11月	未定
便利商店2	模擬	中文	11月	[illegible]
[illegible]	角色扮演	中文	11月	[illegible]
[illegible]俠傳	角色扮演	中文	11月	[illegible]
[illegible]國霸業	即時戰略	中文	11月	[illegible]
[illegible]	音樂節奏	中文	[illegible]	[illegible]
人氣[illegible]拉麵屋	模擬	中文	[illegible]	[illegible]
[illegible]傳說3	戰略[illegible]	中文	12月	[illegible]
仙狐奇緣	角色扮演	中文	12月	[illegible]
[illegible]榮耀	即時戰略	中文	2001年1月	[illegible]
大富翁世界之旅2	智育	中文	2001年1月	[illegible]
新蜀山劍俠傳	角色扮演	中文	2001年1月	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	益智	中文	11月	未定
[illegible]傳	戰略	中文	11月	未定

晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]傳說	益智	中文	[illegible]	未定
[illegible]	益智	中文	[illegible]	未定
[illegible]II	益智	中文	[illegible]	未定
麻將[illegible]	益智	中文	12月	未定
[illegible]與榮耀	即時戰略	中文	12月	未定
[illegible]之密	益智	中文	12月	未定

華義國際 TEL:(02)2789-0009 FAX:(02)2789-[illegible] http://[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
火線風暴 (ECHLCON)	射擊	英文	[illegible]	[illegible]
魅力夜總會 (Only You)	即時策略	中文	11月	[illegible]
美少女[illegible]	戰略[illegible]	中文	11月	[illegible]
[illegible]國風雲2正式版	即時策略	中文	[illegible]	800元
[illegible]名校2	策略	中文	[illegible]	未定
月球計劃 (The Moon Project)	即時戰略	英文	[illegible]	980元
[illegible]帝國 (Kingdom under fire)	即時策略	中文	[illegible]	[illegible]
惡魔島 (Evil Island)	即時角色扮演	中文	2001年1月	未定
俠客列傳	網路遊戲	中文	2001年1月	未定
厄夜叢林 首部曲 (Blair Witch 1)	動作	英文	2001年1月	未定

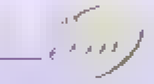
松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
羅浮宮奇謀英文版 (Louvre:The final curse)	冒險	英文	11月	990元
[illegible]之地動天驚 (Homeworld:Cataclysm)	即時戰略	英文	11月	1200元
雷霆任務 (Thandor)	即時戰略	英文	11月	890元
交通巨人中文版 (Traffic Giant)	[illegible]	中文	11月	800元
陸戰英豪之[illegible]戰場	動作	中文	11月	399元
封鎖地平線 (Infestation)	動作射擊	英文	12月	[illegible]
[illegible] (Ultimate Golf)	運動	英文	12月	[illegible]
羅浮宮奇謀中文版 (Louvre:The final curse)	冒險	英文	12月	990元
天生好手 (Virtual Skipper)	運動	英文	12月	599元
[illegible]威尼斯中文版(Venice [illegible]	[illegible]	中文	12月	990元
Tsunami 2265中文版	[illegible]	中文	12月	未定
[illegible]先鋒3菁英版 (SWAT3 Elite edition)	[illegible]動作	英文	12月	未定
太平洋空戰 (Pacific Worriors)	動作射擊	英文	未定	未定
拓荒先鋒 (Fontier Lands)	策略	英文	未定	未定
銀河生死鬥II (Tribes II)	網路動作射擊	英文	未定	未定

[illegible]有限公司 TEL:(02)2726-3130 FAX:(02)2726-2480 http://[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]刀	角色扮演	中文	12月	599元
六道天書	角色扮演	中文	2001年1月	599元
新精武門	角色扮演	中文	2001年2月	未定
創世紀3(西風正傳)	角色扮演	中文	2001年3月	未定
刀劍新傳	角色扮演	中文	2001年4月	未定

遊戲大預言



遊戲大預告

[illegible]波資訊 TEL:(02)8780-3636 FA[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
雷神之鎚3之團隊競技場(Quake 3:Arena Level Disk)	動作	英文	12月	699元
戰鬥機特技飛行	飛行模擬	中文	12月	1490元
重返克朗多(Return To Kronodor)	角色扮演	中文	12月	1080元
魔法門 十字軍 (Crusader of Might And Magic)	動作	英文	12月	890元
[illegible]3	動作	中文	12月	980元
天下[illegible]	策略	中文	12月	599元
[illegible]	動作	英文	12月	1080元
吸血鬼 [illegible]夜獵殺(Vampire)	角色扮演	中文	12月	1080元
特攻神諜 (Metal Gear)	動作	英文	12月	1280元
[illegible]	策略	中文	2001年1月	599元
英雄無敵3 (Heroes III : The Shadow Of Death)	策略	中文	2001年1月	890元
[illegible]13	動作	中文	2001年1月	780元
傲世三國 (Fate Of Dragon)	策略	中文	2001年1月	980元
[illegible]2	益智	中文	2001年1月	599元

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
女神[illegible]者	策略	中文	2001年3月	299元
人機	動作RPG	中文	2001年7月	499元

台灣帝技渝 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鍊金術士2艾莉	角色扮演	中文	11月	未定
[illegible]	動作角色扮演	中文	11月	未定
[illegible]二(Farland Odyssey 2)	角色扮演	中文	2001年1月	未定

[illegible]資訊 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	[illegible]策略	中文	12月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
異域鎮魂曲 中文版 (Torment)	[illegible]	中文	[illegible]	1080元
征戰新世界 (Star Trek : New Worlds)	即時戰略	英文	[illegible]	1080元
[illegible] (Gift)	動作	英文	[illegible]	未定
地獄男孩 (Hell Boy)	戰略	英文	12[illegible]	未定
[illegible] (Sacrifice)	即時戰略	英文	[illegible]	未定
[illegible] (Giant)	動作	英文	[illegible]	未定
無盡的任務 [illegible]的[illegible](Ever Quest:The Scars of Velious)	角色扮演	英文	[illegible]	未定
深海獵殺：[illegible](Submarine Titans)	即時戰略	中文	[illegible]	未定
MTV Skateboarding (中文名稱未定)	運動	英文	[illegible]	未定
Star Trek : The Fallen (中文名稱未定)	動作[illegible]	英文	[illegible]	未定
Star Trek :Dominion Wars (中文名稱未定)	策略	英文	[illegible]	未定
Cultures (中文名稱未定)	策略	英文	[illegible]	未定
Mercedes Truck Racing (中文名稱未定)	運動	英文	[illegible]	未定
Army Men : Air Tactic (中文名稱未定)	即時戰略	英文	[illegible]	未定
鬼屋魔影4 (Alone In The Dark 4)	[illegible]	英文	2001年	未定
冰風之谷資料片－寒冰之心 (Icewind Dale Heart of Winter)	角色扮演	英文	[illegible]	未定
絕冬城之夜 (NeverWinter Night)	角色扮演	英文	[illegible]	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	英文	2001年	未定

銓積資訊有限公司 TEL:(02)2591-2712 FAX:(02)2595-0821

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	即時角色戰略	中文	11月	未定

協和國際 TEL:(02)2696-4860 FAX:(02)2696-4930 http://game[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
樂高明星樂團 (LOGO FRIEDS)	益智音樂	中文	11月	1080元
戰狗 (Dogs Of War)	戰略	英中文手冊	11月	890元
勇者之光 (Favorite Dear)	養成戰略	中文	11月	890元
危機最前線豪華版 (Hidden & Dangerous)	動作策略	英文	11月	780元
時空戰士 (Mobius link)	即時戰略模擬	中文	12月	未定
[illegible]2	養成	中文	2001年1月	未定
螞蟻雄兵 (Empire of Ants)	即時戰略	中文	2001年1月	未定
Far Gate	角色扮演+即時戰略	中文	2001年2月	未定
Pole Position	賽車模擬	中文	2001年2月	未定
[illegible]2	戀愛模擬	中文	2001年2月	未定
Times of Conflict	角色扮演+即時戰略	中文	2001年3月	未定

DigiToy 數位玩具 TEL:(02)2552-3870 FAX:(02)2552-4355 http://www.d[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]任務	動作冒險	中文	11月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
便利商店2	模擬	中文	11月	299元
戰國策2	模擬	中文	12月	未定
GO!GO!美食王	益智	中文	2001年1月	399元
決戰下朝	即時戰略	中文	2001年2月	690元

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
暗黑破壞狎 (Fur Fighters)	動作冒險	[illegible]	11月	780元
封魔誌 (Dispel)	角色扮演	中文	11月	[illegible]
遊戲製作大師 動作RPG篇	工具	中文	12月	[illegible]
1000 Years Endless War	即時戰略	中文	[illegible]	[illegible]
The Outforce	即時戰略	中文	12月	[illegible]
黑金企業 2	即時戰略	中文	12月	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	策略角色扮演	中文	2001年1月	未定
[illegible]	益智	中文	2001年1月	未定
[illegible]	角色扮演	中文	2001年2月	未定

大宇資訊 TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
[illegible]	角色扮演	中文	11月	700元
[illegible]	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
大富翁(網路版)	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
軒轅劍參外傳 天之痕	角色扮演	中文	12月	[illegible]
戀愛模擬共和國	[illegible]	中文	12月	未定
[illegible]	[illegible]	中文	12月	[illegible]
[illegible]	射擊	中文	12月	未定
銀河戰國群雄傳 X	策略	中文	12月	未定
銀河英雄傳說6	[illegible]	中文	12月	750元

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8220-9029 FAX:(02)8220-9010 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	2001年1月	未定
[illegible]	[illegible]	中文	2001年2月	未定

台灣光榮綜合資訊 TEL:(02)2846-0020 FAX:(02)2846-0122

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大航海時代3	[illegible]	中文	11月	[illegible]
大航海時代4威力加強版	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
三國志7威力加強版	戰略	中文	[illegible]	980元
信長之野望 嵐世紀	戰略	中文	2001年第一季	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新神鵰俠侶第一部	角色扮演	中文	[illegible]	[illegible]
史豔文(暫定)	策略角色扮演	中文	12月	未定
風雲II(暫定)	未定	中文	12月	未定
笑傲江湖之五嶽劍派(暫定)	角色扮演	中文	未定	未定
神鵰俠侶第二部(暫定)	角色扮演	中文	未定	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
狩獵行動 (Trophy Big Game Hunting)	[illegible]	中文	11月	[illegible]
大毀滅 (WarTom)	戰鬥模擬	中文	12月	1080元
西遊記～異世界大冒險	動作	中文	12月	[illegible]
小燕子決戰大富翁	[illegible]	中文	12月	499元
劉冰舞	動作	中文	12月	未定
宙斯 (Zeus)	城市模擬	中文	12月	1080元
三角洲部隊III (Delta Force III)	動作	中文	12月	1080元
[illegible]	即時戰略	中文	2001年1月	499元
[illegible]	益智	中文	2001年1月	[illegible]
[illegible]	養成	中文	2001年2月	499元

名宇資訊有限公司 TEL:(02)2675-7061 FAX:(02)2684-4339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河突擊隊 (Reach For The Star)	策略	中文	11月	980元
戰鬥神將5 (CLOCE COMBATS-Invasion Normandy)	戰略	中文	12月	980元

遊戲大預告

弘煜科技股份有限公司 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
麻辣大富翁	益智	中文	11月	299元
露卡的魔獸教室	角色扮演	中文	2001年1月	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)8780-9808 FAX:(02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
亂世除魔錄(Rush)	角色扮演	中文	11月	未定
黑幫教父	[illegible]	中文	11月	未定
忍者學院	角色扮演	中文	1[illegible]月	未定
封印物語(Seal)	角色扮演	中文	1[illegible]月	未定
Replay2	戀愛養成	中文	12月	未定
紅月	[illegible]角色扮演	中文	2001年1月	未定
[illegible]II	[illegible]	中文	2001年1月	未定
烽火英雄	策略	中文	2001年1月	未定
Plus	[illegible]	中文	2001年2月	未定
[illegible]	養成	中文	2001年3月	未定

邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8226-3559 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
麻將	牌類	中文	11月	免費[illegible]
[illegible]	牌類	中文	11月	免費[illegible]
[illegible]雪球大戰	[illegible]	中文	1[illegible]月	免費[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	2001年	免費[illegible]
網路職棒	[illegible]	中文	2001年	免費[illegible]
模擬[illegible]2001	益智	中文	2001年	免費[illegible]

[illegible]科技 TEL:(02)2740-6561 FAX:(02)2740-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	戀愛養成	中文	12月	[illegible]99元
超級[illegible]	動作冒險	中文	2001年	未定
超級四川省2001	益智	中文	2001年	199元
超級上海省2001	益智	中文	2001年	2[illegible]元
遊戲轉轉打 2	益智	中文	2001年	2[illegible]元

美商藝電 TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
猴島小英雄:逃離猴島(Escape from Monkey Island)	冒險	中文	1[illegible]月	1080元
老虎伍茲 2001 (Tiger Woods PGA Tour 2001)	運動	中文	11月	980元
愛麗絲驚魂記(American McGee's Alice)	冒險	中文	11月	980元
[illegible] (No One lives Forever)	[illegible]	中文	12月	980元
勁爆美國職籃 2001 (NBA Live 2001)	運動	中文	1[illegible]月	980元
瘋狂主題樂園2 (Theme Park World 2)	模擬	中文	2001年1月	980元
黑與白(Black And White)	角色扮演	中文	2001年2月	980元
美國職棒大聯盟2002 (Triple Play 2002)	運動	中文	2001年2月	980元

[illegible]科技[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級任務2001	益智	中文	2001年1月	199元

宇盛科技 TEL:(07)813-8381 FAX:(07)813-8378

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
滅殺時刻 (Mortry)	動作	英文	1[illegible]月	880元
鐵血悍將 (Iron Strategy)	即時戰略	中文	2001年1月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	[illegible]	英文	未定	未定

[illegible]統光碟 TEL:(02)[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
賽車經理人	[illegible]	中文	11月	499元
游牧王朝 (Horde)	即時戰略	英文	11月	599元
飆車殺陣 (Road War)	賽車射擊	英文	11月	599元
GP3賽車遊戲 (Grand Prix)	賽車	英文	12月	7[illegible]0元
暢遊拉斯維加斯系列一 超級拉霸機(Las Vegas 2000)	益智	英文	12月	499元
幻魔世紀 (Majesty)	即時戰略	中文	1[illegible]月	499元
魔域傳奇 (Walpurgis Night)	角色扮演	中文	12月	699元
暢遊拉斯維加斯系列 _ Table game	益智	英文	2001年1月	499元
北方傳記 (Koung)	角色扮演	英文	2001年1月	980元

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

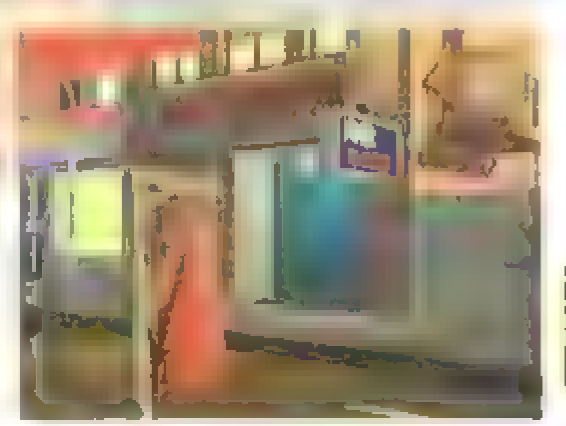
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超時空英雄傳說3	角色扮演	中文	11月	799元
大富翁世界之旅2	益智	中文	2001年1月	299元

人氣一番拉麵屋

忘不了的醍醐味　忘不了的拉麵香

一碗簡單的拉麵，背後隱含了多少不為人知的辛酸與努力呢？一碗可口的拉麵，除了味美湯鮮，其中又有什麼令人讚嘆的哲學呢？

商店經營遊戲的小品之作：人氣一番拉麵屋，將以目前美食界人氣最旺的拉麵為主題，讓玩家一享經營拉麵屋的酸甜苦辣。玩家必須自己尋找一個合適的地點經營自己的小店，再逐一打點店中的裝潢，找到能打耐操的好員工，再潛心研發能讓顧客豎起大姆指的菜單，以達到人氣第一為主要目標！



玩家可以在三個對拉麵有著不同摯愛程度的角色中選擇一名來開店，以不同的經營方式去發現拉麵經營的究極奧義！

預定11月發行

設計公司：歡樂家庭資訊
發行公司：智冠科技

- 配　　備：P 133
- 記憶體：32MB
- 操　　作：滑鼠

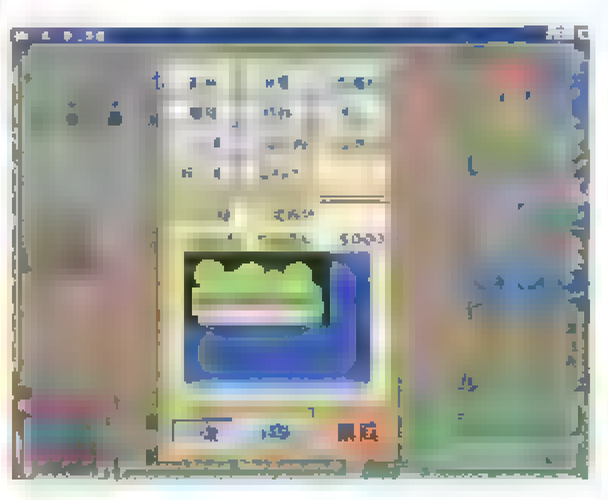
類型

認真的拉麵修行　帶來無上的榮耀光環

無責任的千金小姐瑪琪、棺材老本完蛋決定孤注一擲的寮多爺爺，還有為了再次吃到黃金夢幻拉麵的上班族小劉，誰才是您心目中的老闆人選呢？當玩家選擇了其中一名角色進行所謂的"拉麵修行"後，終極目標即是打敗其他兩名同樣對拉麵有著莫大野心的對手，邁向全國第一之途！而其他二人也將用盡他們的本事，用光明正大的拉麵手藝與您一決高低。

營業地點將規劃為學校、醫院、住宅區、工廠、百貨公司、舞廳等不同的區域，地點不同，光顧的客戶群的要求與口味自然也大不相同。在選好地點、開店之前，您必須揣測顧客心理來進行店內的佈置，例如極簡風格、年輕風格、相撲風格、溫馨風格或高級風格，不論是門面或是內部裝潢，只要能夠滿足此區域內的特定顧客群並吸引他們上門，坦白說就成功了一半。

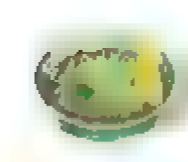
除了店內的整體風格是顧客光臨的重點，店內的擺設與店面適時的擴張也是讓顧客再度上門的主要原因，不光是外牆、地板、大門要好好選擇，廚房數量是否夠用、出入通道是否方便；櫃檯之設計是否易於結帳；桌子的擺設方式是否可以緩和用餐的情緒；音響、招財貓掛飾，甚至客人踩在腳底下的地毯，都是玩家必須再三思考其作用的。

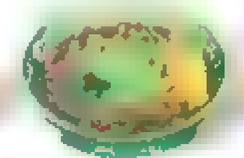


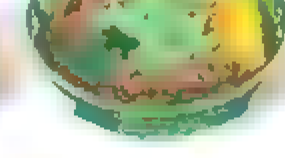
麵好湯濃滋味多　小店竟成美食國

搞定了門面，最重要就是遊戲的主角：拉麵！遊戲中除了味噌拉麵、醬油味拉麵、豚骨汁拉麵、中華風味拉麵、咖哩拉麵等多種風味的拉麵外，還提供飯、定食、餃類等共五十道菜色，每種菜色皆有其等級，玩家可以經由時光的流逝，一一研發出來。

等級越高的菜，其售價就越高。每一種顧客群都有自己較為偏好的口味，例如老人家喜歡清淡的口味；而商人則喜愛價格高一些或口味重一些的；而工人則是以俗擱大碗的為主。

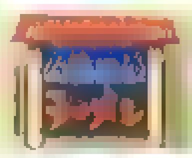






講到菜色種類，就不能不提到面對客人最重要的員工群，玩家的員工只有三種：廚師、夥計與會計。廚師專司出菜速度與研發菜色、夥計則關係到收碗盤的速度與對客人的吸引力、會計則是收錢要快魅力要夠！沒有挑到好員工，包你天天白做工，各位老闆可要小心了。

隱藏結局弄玄虛　平淡生活失秩序



就好比在清淡的拉麵中加上不同的調味料，因而改變其風味一樣，由十名劇情人物所觸發的互動式劇情，將讓玩家在拉麵碗與客戶之間送往迎來的生涯中換個既麻且辣的口味。想知道那名帥帥的警官能夠幫您什麼忙？那個來店裡打工走唱的小美眉有一天會不會變成大歌星？那個成天不務正業的學生會不會有什麼令人訝異的舉動？店內一角的那個不起眼的老頭，會不會是傳聞中的美食專家呢？真實世界可能發生的事情，不但得一一面對，玩家的決定也會影響到拉麵屋整體的人氣及評價，是一蹶不振還是浴火重生，都在玩家掌中撥弄。

總而言之，遊戲的操控十分容易上手又很簡單，是個極大眾化且平易近人的作品，想過過當拉麵屋老闆的癮嗎？現實世界也許很難，但在這個遊戲裡，相信您一定是"超級棒"的哦！

鬥神物語

預定12月發行　　體驗、展示、樂佈

設計公司／風中微粒
發行公司／智冠科技

▶ 機種：P-233
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：鍵盤、搖桿

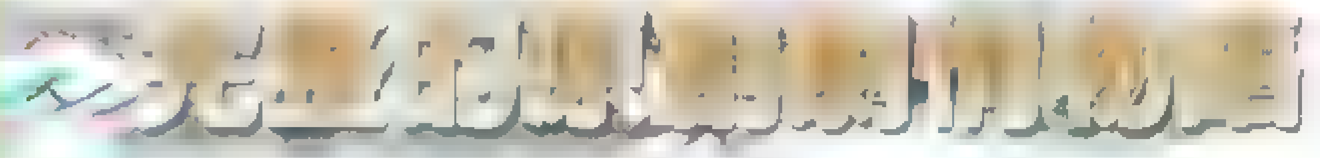
類型

享受最正統的RPG遊戲

隨著科技的發展，近來的遊戲軟體特效越來越多，動不動就需要近GB的硬碟容量，雖然聲光效果驚人，然而褪除這層華麗的外衣後，是不是還能予人留戀不已的深刻印象？回想起以前數款廣受好評的RPG遊戲，多半擁有各自獨特的原創風格，其引人入勝的故事情節總是能帶給人們無窮的回味，『鬥神物語』將藉由神魔兩界

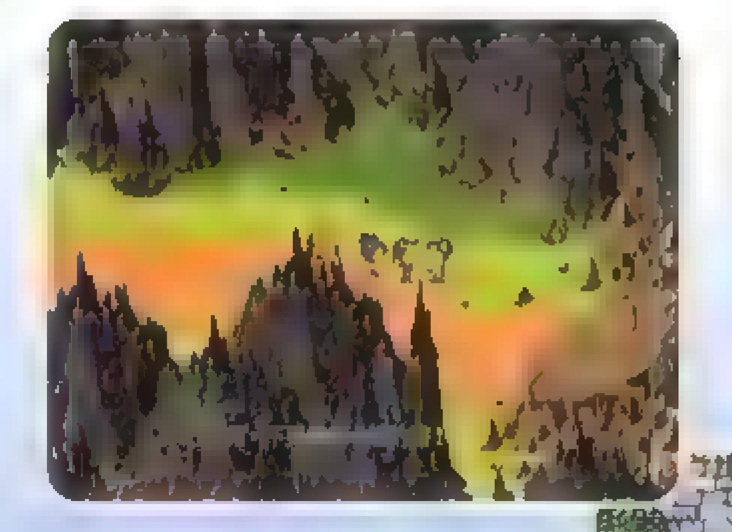
前世的淒美故事，與少年勇者封神除魔的剛毅決心，引領您踏入鬥神的幻想聖堂…

▲亞特斯與爺爺一同居住的村莊，還可見炊煙裊裊



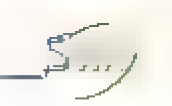
十八年前，魔神界的一場神魔大戰，天神與魔王雙雙於決戰中同歸於盡，失控的魔獸們便趁機作亂人間。人間界的皇帝為避免人類陷入毀滅，便與魔獸們展開長期的作戰。其中，大將凱達巴特由於在戰役中表現英勇，在戰後被皇帝任命為皇軍守衛隊隊長，更被世人尊稱為「戰神」，成為傳說中的英雄人物。然而當人們為擊退魔獸而歡欣鼓舞之時，赤紅與黑暗兩道光芒悄悄隕落人間，沒有人知道它們竟是開啟人間界更大浩劫的命運之鑰……

玩家所扮演的主角「亞特斯」是個崇尚英雄主義的少年，自小便聽聞過許多關於戰神的事蹟，在一次詭異的地震事件中與戰神相會後，更決心追隨戰神對抗再度崛起的魔獸。之後在追緝魔獸的數次任務中，亞特斯陸續認識了為報雙親



被殺之仇的少女「蘭蒂雅」、擁有特異法力的「莫瑪菈」、以及性格直爽的少女「雷塔娜」，並逐漸查出主使魔獸作亂，引起人間界一連串離奇事件的幕後黑手──白髮魔女。

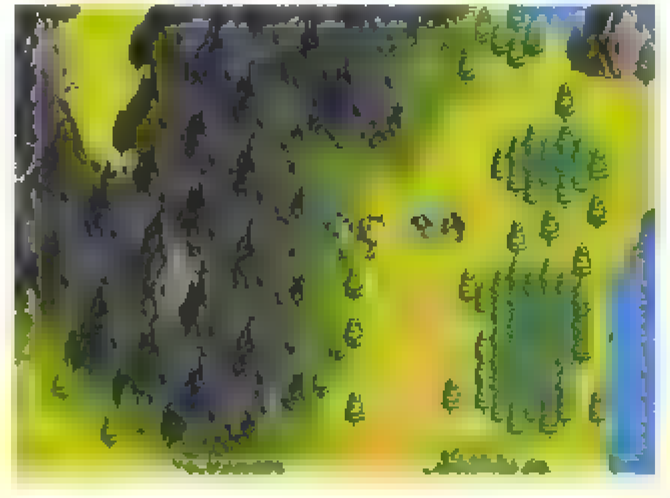
事實上，白髮魔女所作所為其真正目的便是找出轉世的天神及魔王的靈魂，並將其封印起來。由白髮魔女口中得知，亞特斯實為天神轉世，莫瑪菈則為魔王轉世的驚人事實，以及引發十八年前神魔大戰的前因後果之後，為避免同樣的悲劇再度發生，亞特斯一行人決定協助白髮魔女而啟程前往魔神界。原本欲將兩人體內的靈魂分離再加以封印，不料卻因誤觸魔界晶石，導致先行分離的天神魂魄迷失心智，化為狂神大開殺戒，眾人的鬥神任務於是展開。



充滿明快的遊戲畫面

「鬥神物語」整體風格走向就如傳統的日式RPG，場景畫面可愛

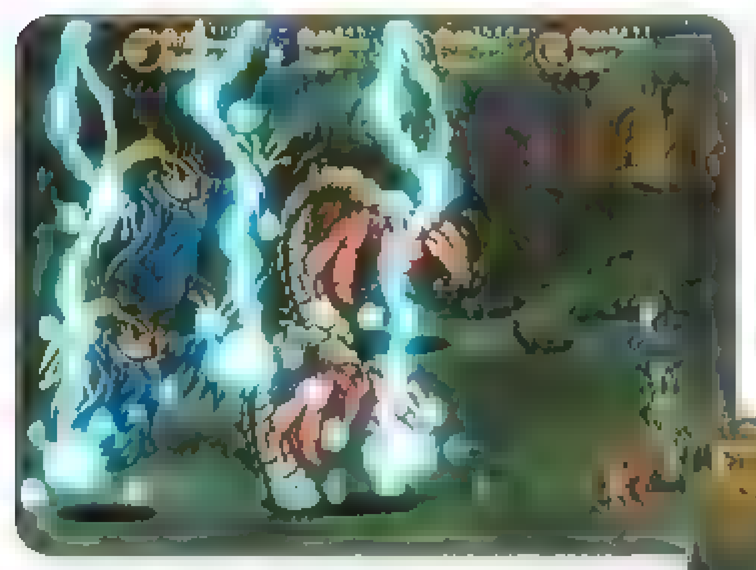
▲一般城鎮畫面，精巧的房舍是不是很有童話的感覺呢？



而亮麗，十分具有幻想遊戲的氣氛。遊戲中的四個主要角色，各有其職業及專屬武器（亞特斯持劍、蘭蒂雅持鞭、莫瑪茲執魔杖、爺塔娜則執斧），人物圖案還會隨所執

武器而有所不同。雖說人物的樣子是以小小的SD造型呈現，但是依然能夠將每個人物所要表現的動作微妙地表達出來，無論是平常移動時的動作，亦或是戰鬥時使用魔法或持武器攻擊敵人時的動作，均有不錯的表現。

不可思議的多變魔法

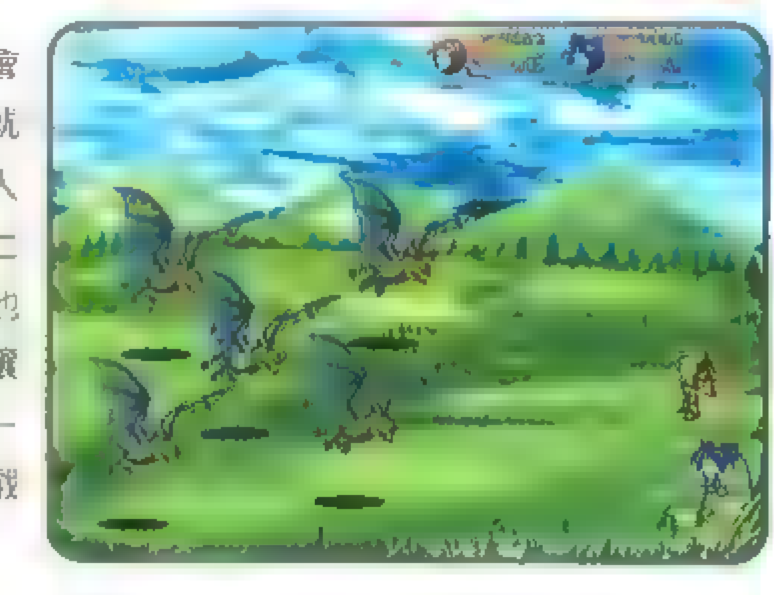


遊戲中人物將可學習到不少炫麗的魔法，依屬性可分為火、水、風、岩、雷、植、聖、闇八大屬性。魔法的學習來自於經驗值的累積，依靠戰鬥提升人物等級，或者經常使用某一種魔法，都有助於魔法的學習。整體看來，「鬥神物語」在戰鬥時的魔法表現方式，雖不若現今RPG遊戲來得精緻華麗，但也具有一定的水準了。再加上各式各樣造型奇特、創意十足的魔獸，像是怪刀男、人形章魚、樹妖、始祖鳥、蜘蛛魔等，真是五花八門、無奇不有，也為遊戲畫面增色不少。

◀種類繁多的魔獸怪物們，實力有強有弱，想一舉消滅牠們可不是那麼容易的唷！

簡潔大方的操作介面

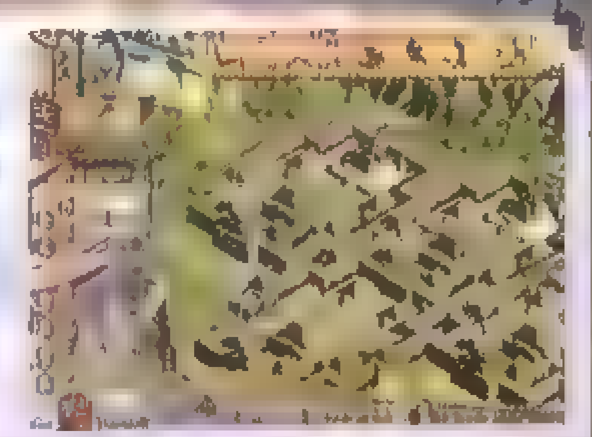
「鬥神物語」可採用「鍵盤」或「搖桿」來操控，對於玩家而言應是極為容易上手，操作起來不但快速而且又簡便！以鍵盤來說，會使用到的鍵並不多，簡單幾個鍵就能完成所有操控動作。擺脫差強人意的慢速行走，遊戲在移動速率上可說十分敏捷快速；戰鬥是以踩地雷的方式，遇敵機率一般，不會讓玩家陷入繁瑣的戰鬥中，如此一來，玩家必能更能充分地體驗遊戲所欲表達的完整意境。



戰國策貳

價格 [illegible]
設計公司 遊戲橘子
發行公司 遊戲橘子
配備 [illegible]
記憶體 64MB
操作 滑鼠
類型 戰略

戰國策貳是遊戲橘子獻給所有喜愛戰略遊戲玩家，一款即時戰略的中國歷史遊戲。主要是讓玩家體會在中國時期戰國七雄之間爭霸天下、逐鹿中原的雄壯志氣。也讓玩家了解到戰場上分秒必爭的情勢，充份享受馳騁沙場的快感！



即時性的戰略，挑戰您的反應極限

喜愛戰略遊戲的玩家一定都知道在戰場上時間的重要性，但是市面上沒有幾款遊戲可以充份表達

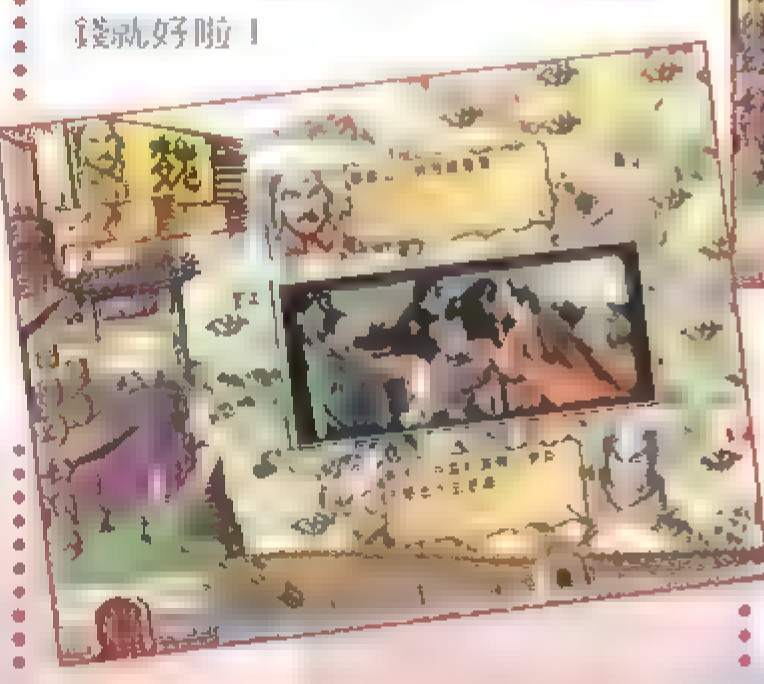
此一要素；但是在戰國策貳中，一改一般歷史遊戲採用回合制的方法，而採用了像世紀帝國般的即時模擬，為的是傳達真正戰場上時間差的重要性。玩家面對的不再是每一場都是一個月的戰爭，而且也沒有「如果先輪到我就不會…」的遺憾了。

在戰國策貳中共有40座城池，每一座城池又有其各自的作戰地圖。在平常的時候，玩家是在一般主

畫面上操作各項指令，一旦戰爭發生，畫面會自動切換到正在發生戰爭的那座城池。如果有多處發生戰爭，只要PUSH熱鍵，隨按即到，讓你不會有任何錯失！

時間經過雖是即時，但也有回合制的指令介面架構

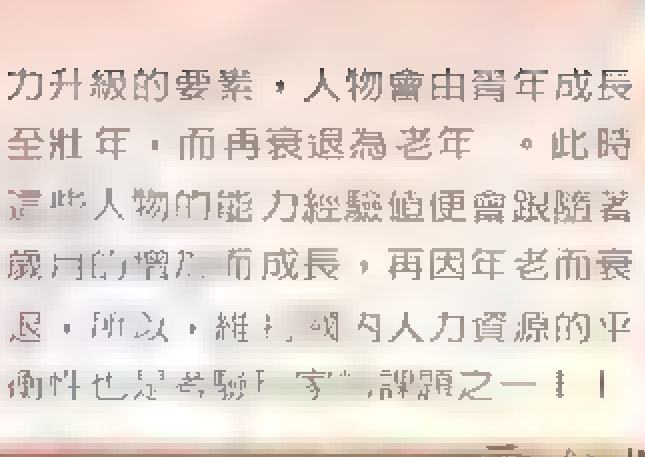
話說到這，或許玩家會納悶，這和一般市面上的即時戰略遊戲有什麼差別？真是很抱歉，差別可大了！其實戰國策貳講白一點，架構上和回合制的遊戲差不多，也擁有「內政」、「人事」、「外交」、「計謀」和「戰爭」這樣子的指令界面。那不同的是？首先，在遊戲中玩家所扮演的將是一方的霸主，但是為了在史實和遊戲的主要訴求中達成平衡，玩家並無選擇後繼者的權利，而是依照歷史安排繼任者。所以，玩家只須把一切心思放在戰略和戰術上即可。內政方面的事情也簡化多了，玩家只需要分配適當的人才在適當的職務上，選好每個地方的太守，然後再等著收錢就好啦！



再者，玩家可以利用外交關係獲得援兵一起對抗強敵，或是兵不血刃的拿下弱小的城池；也可以利用謀略讓對方眾叛親離。另外在遊戲中，時間的流動不只是影響著遊戲的進度，更重要的是，會帶著遊戲中人物的年齡一天一天的增長。所以，遊戲中的人物不再是長生不老，如果玩家想跟敵軍採「持久

戰的話，得先看看自己的武將是否都已經年過半百的沙場老將，還是熱血滿腔的衝動小夥子！

既然採用了真實的年齡，人物的能力當然也就會隨著年齡而有所增減，遊戲在此加入了像是RPG能力升級的要素，人物會由青年成長至壯年，而再衰退為老年。此時這些人物的能力經驗值便會跟隨著歲月的增加而成長，再因年老而衰退，所以，維持國內人力資源的平衡性也是考驗玩家的課題之一！！



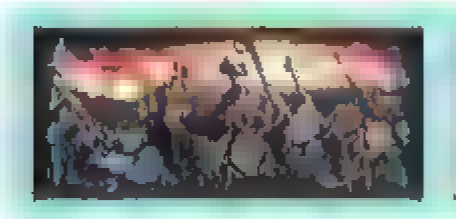
戰爭要無往不利，就需考量到兵種以及陣型的協調性

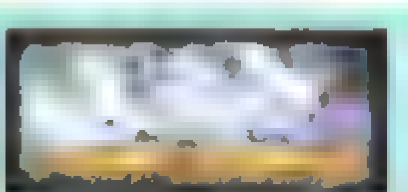
在玩家最關心的戰爭方面，除了一開始所說的即時系統和陷阱的特點外，遊戲還提供了徒兵、馬兵、車兵和弩兵四樣軍種讓玩家來搭配使用。雖然依照歷史考據，車兵是最為強悍的軍種，但是花費上也最為昂貴，而且雙拳難敵四手，怎樣取捨以達到的就看玩家的智慧，而且每位將軍會有他們各自的領兵方式，如果以為他們還是只會笨笨地向前衝的話，那你可就倒大霉啦！！

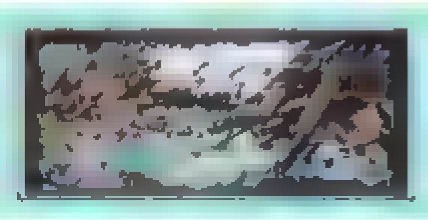
除此之外，

還提供給玩家多樣化的陣型，每種陣型依照中國古代五行來分配，所以相生相剋中各有其奧妙之處，這些陣型都可以隨時讓玩家視戰況來改變！不過如果在改變陣型時若剛好遇到敵軍的攻打，那可就不妙囉～

採納諫言，減少天災人禍為治國之道

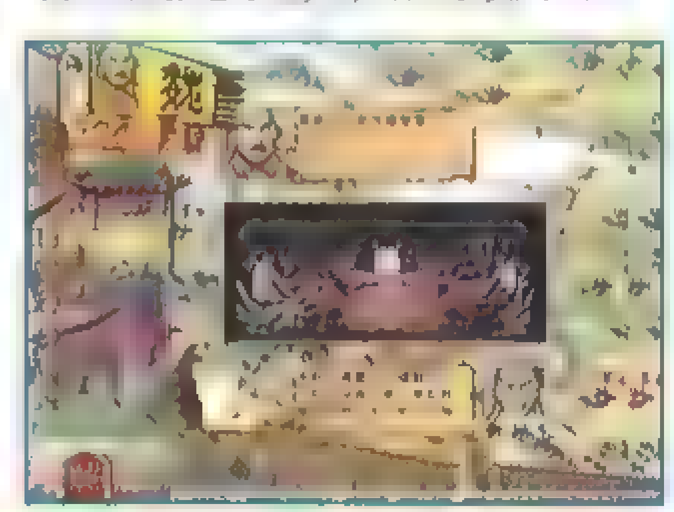






除了這些打打殺殺的流血事件外，當然少不了那些宮廷的臣子們，古代的中國由於老是分分合合，所以常常導致天怒人怨，各種人禍也就隨之而起，而這些天災人禍也將造成玩家在邁向統一之路的絆腳石，所以玩家們看到這些畫面時可別只顧著欣賞，這些可是你的臣民們「流血流汗」換來的唷！

當然囉，事件不會都是血腥殘人令人害怕的，也會有「好事」的啦！！就像我們在書中所讀到的，春秋戰國最有特色之處，是百家齊鳴的思想文化，儒、道、墨、法、農、名、雜、陰陽、小說、縱橫家，這些多樣化的管理修身、齊家、治國、平天下的思想紛紛出爐，在遊戲中也會不時的出現這些「說客」來說服你接受他們的思想，至於接受與否，都有其好壞之處，就看看君主的你如何決定囉！！



專人製作的配樂，將讓您更加地融入遊戲中

一個好的遊戲，除了要有這些真材實料的好內容外，當然需要加上完美的音樂來達到完善的地步。所以，為了一掃國內配樂普遍難以縈繞人心的缺憾，這一次我們特別請來音樂人『流氓阿德』先生跨刀相助，將近二十多首為戰國策量身定做的配樂，將伴隨著玩家度過各種的情境，讓玩家不僅玩得高興、看得美麗，更能聽得由外而內，完全置身於這古人的史詩中！知道了那麼多，是否心動了呢？

神諭時刻

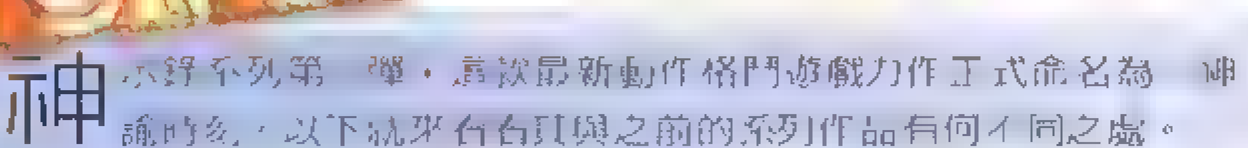
預定 12月 發行　　體驗 展示 桌布

設計公司／邦博科技
發行公司／邦博科技

▶ 機種：P-133
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：滑鼠、鍵盤

類型

神示錄系列第三彈，這款最新動作格鬥遊戲力作正式命名為「神諭時刻」，以下就來看看其與之前的系列作品有何不同之處。



「神諭時刻」基本上是延續「神示錄2」中的一些原始設定，比如說舞台的進行採用橫向捲軸方式來表現，行動模式則以動作格鬥方式為主。除了這些具有傳統的特色之外，就圖像的改良、背景的層次、職業的互動…等方面來看，『神諭時刻』都做了相當詳細的規劃和通盤的考量。舉例來說，當玩家進入城堡、村莊等外景時，將不再是看到像二代時的場景一般一棟一棟的制式建築，而是進入一幅超大又以整體場景呈現的捲軸圖畫，玩家行動在其間將感覺如同進入古歐洲的夢幻國度一般舒適；而角色的招式動作方面，每一位人物使出的必殺技界各各都不同，並且大絕招攻擊時的華麗殘影，更是讓人血脈賁張的精心設計。其他不論從任何角度來看，『神諭時刻』都是一款超棒的線上即時格鬥RPG。

2D的動作兼有3D的畫面效果

「神諭時刻」舞台採用定相式的橫向捲軸方式，配合全新設計的浮點計算，玩起來的感覺將會有一種媲美3D的感受。配合著高彩的畫風以及非格式的排列，玩家的動作雖然還是在2D的舞台上，但因為開發小組的特殊設計，玩家會有立體層次的感覺，炫麗逼真的遊戲畫面自然不在話下。

自由發展屬於自己的冒險故事

「神諭時刻」除了遊戲系統上的去蕪存菁之外，另外一項更大的特色是在故事劇情方面花了很大的功夫，尤其這次故事背景設定更是和前作大不相同，完全是一個全新的設定、全新的劇情，光是職業的類別就有六種之多，若加上性別上區分的話，更有十二位角色可供玩家選擇哦！在波瀾壯闊的背景劇情下，玩家們可以自由編織出一段屬於自己驚險刺激的冒險故事。

厄夜叢林首部曲

[illegible] 厄夜叢林首部曲 [illegible] 這次要 [illegible] 遊戲內容 [illegible] 紀末最具緊張氣氛的 [illegible] 夜叢林首部曲 [illegible]

超自然的神秘力量

遊戲的故事背景設定在和電影相同的那個小鎮，延續著「厄夜叢林」的劇情。時間為西元1941年，美國一位隱居在柏基山谷（burkittsville）的老人拉司丁帕爾（rustin parr）出現在馬里蘭的市集，向眾人宣佈，他終於完成了一項驚人的作品，結果警方在老者座落的叢林深處的小木屋中，發現了7個小孩的屍體！拉司丁向警方解釋，他是聽到一個女人的聲音驅使他這麼做，這時傳說已久的布萊爾女巫傳說又再度被人提起。

玩家控制的，是一名為Elispeth "Doc" Holiday的偵探科學家。她來到這個小鎮，就是要揭開圍繞在女巫布萊兒身邊的超自然神秘力量之真相，並調查出布萊爾是否真是持續殺害當地小孩的兇手。玩家將利用有許多獨特的物品和武器，並運用偵探的機智來解決一連串的謎團。

12月10日

設計公司／Terminal Reality
發行公司／華義國際

- 機種：Pentium 233 MMX
- 記憶體：64 MB RAM
- 操作：K、M

遊戲中的各項特色

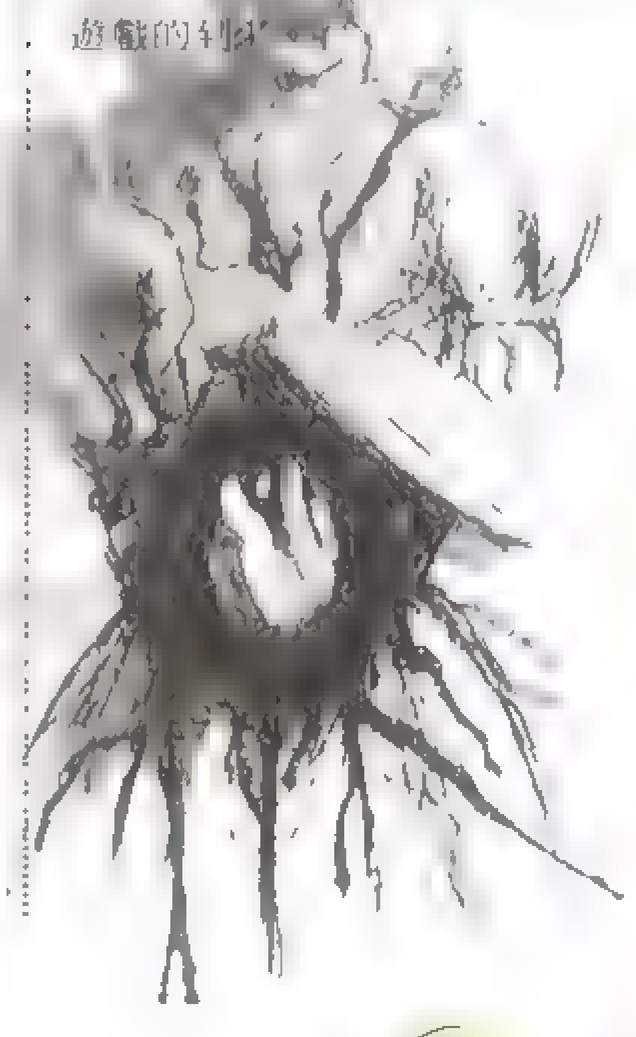
3D冒險遊戲「厄夜叢林首部曲」將是一系列三部曲的第一部，使用了Terminal Reality公司先前為另一套驚悚冒險遊戲Nocturne開發的同一套引擎，在經過加強之後，達到更為震撼的效果。

[illegible]

- 玩家角色會依據不同的環境和情況，而有不一樣的反應。
- 內建的冒險札記可記錄所有的地圖、線索和對話。
- 困難級的謎題及戰鬥模式。
- 人物對話有完整精細的動作和姿勢。
- 一大堆武器和偵探器具。

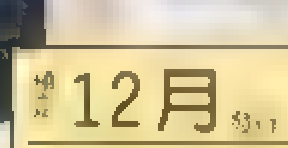
除了前面提到的種種之外，「厄夜叢林首部曲」不論是在故事整體架構、過場動畫、遊戲畫面及遊戲音效與配音方面，都具有相當精彩的表現。如果您是一位喜歡驚悚懸疑、緊張恐怖的遊戲題材，那麼「厄夜叢林首部曲」將是不容錯過的好遊戲。

「厄夜叢林首部曲」是由著名的「Terminal Reality」開發，並由「Gathering of Developers」代理發行，有了這二家著名公司的品質保證，相信各位一定開始期待遊戲的到來了。



維京戰神

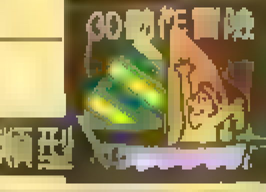
提到古代的北歐，大家都會聯想到勇猛壯碩的維京人扛著巨斧，駕著戰船出征的景象。而我們對於維京人的認知也只停留在破壞、侵略的方面，現在透過維京戰神(RUNE)這款遊戲，玩家會發現在維京人狂暴殺戮的外表下，充斥著許多傳奇和神話史詩。而本遊戲的設計小組不僅運用了嶄新的構想在本遊戲上，也融合了坊間少有的遊戲元素在其中，現在讓我們來一睹其內容



12月發行

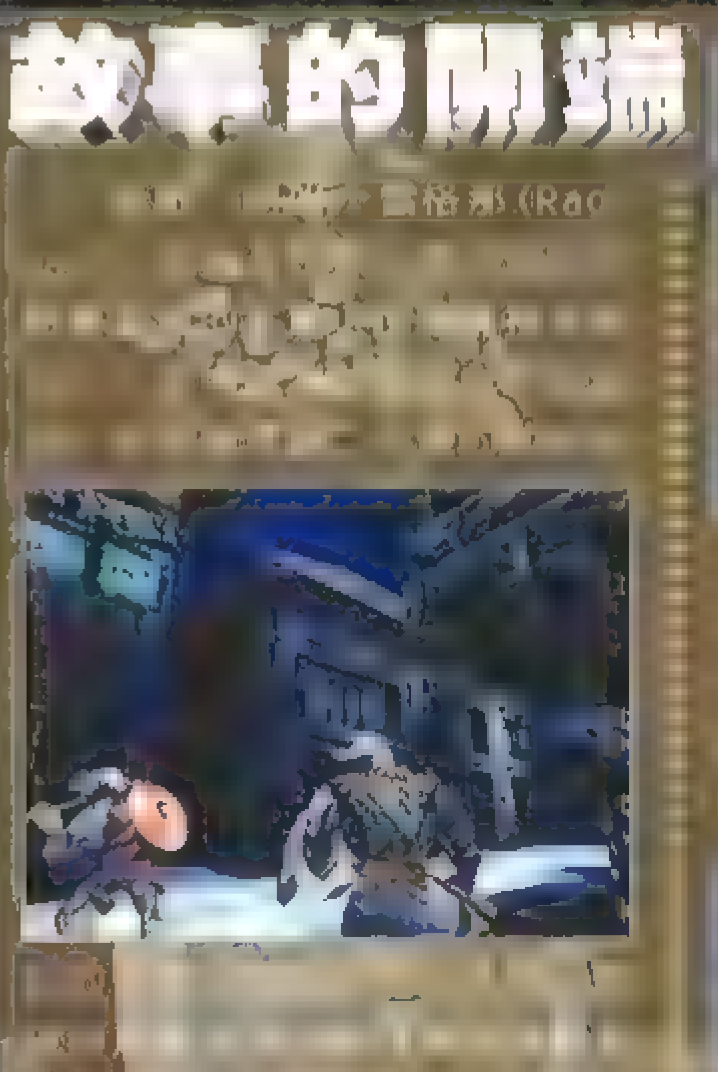
國外設計公司：Human Head Studios
國外發行公司：Gathering of Developers
發行公司：華義國際

▶ 配備：[illegible]
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：滑鼠、鍵盤



故事的開端

[illegible]



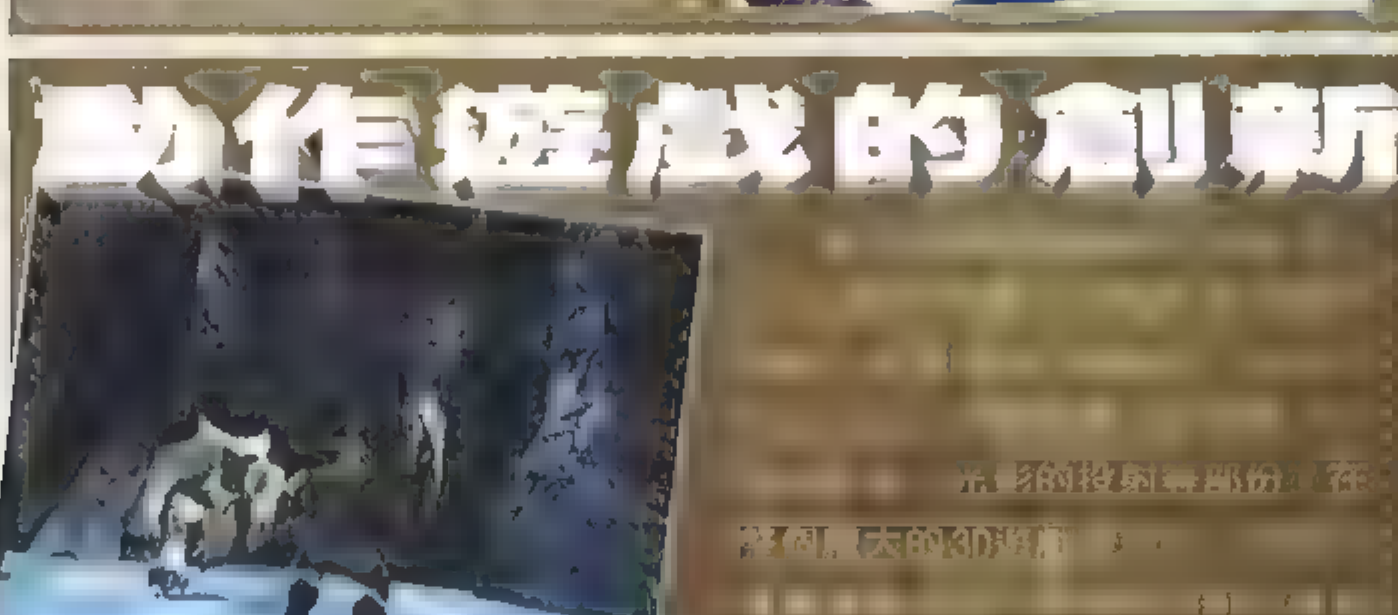
[illegible]

遊戲分為簡單、中等、困難三[illegible]

[illegible]

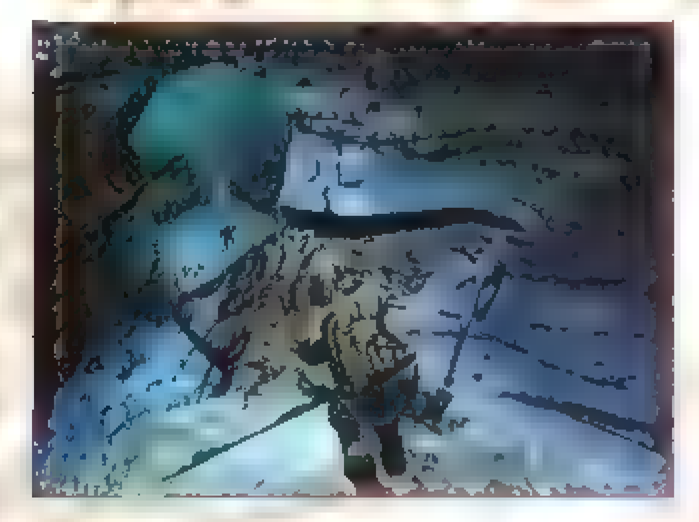
[illegible]

動作遊戲的創新

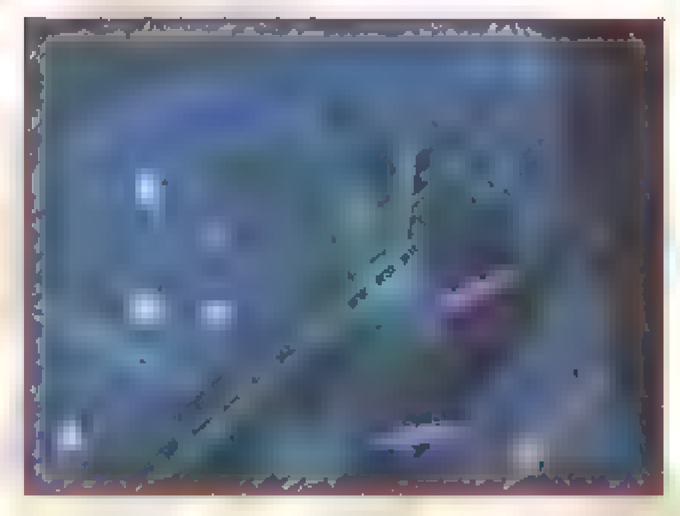


[illegible]

細緻的影音視聽享受



拜遊戲引擎強大的運算[illegible]所賜，本遊戲的聽覺和視覺效果有超水準的表現，配合了中古時期的故事背景和廣闊的地[illegible]，森林、山丘、河川、湖泊等地形縱橫交錯在一起，展現了北歐大自然粗獷、[illegible]的感覺，聽覺方面也不惶多讓，設計小組參考了北歐的民謠樂曲，當玩家手拿巨斧和盾牌廝殺

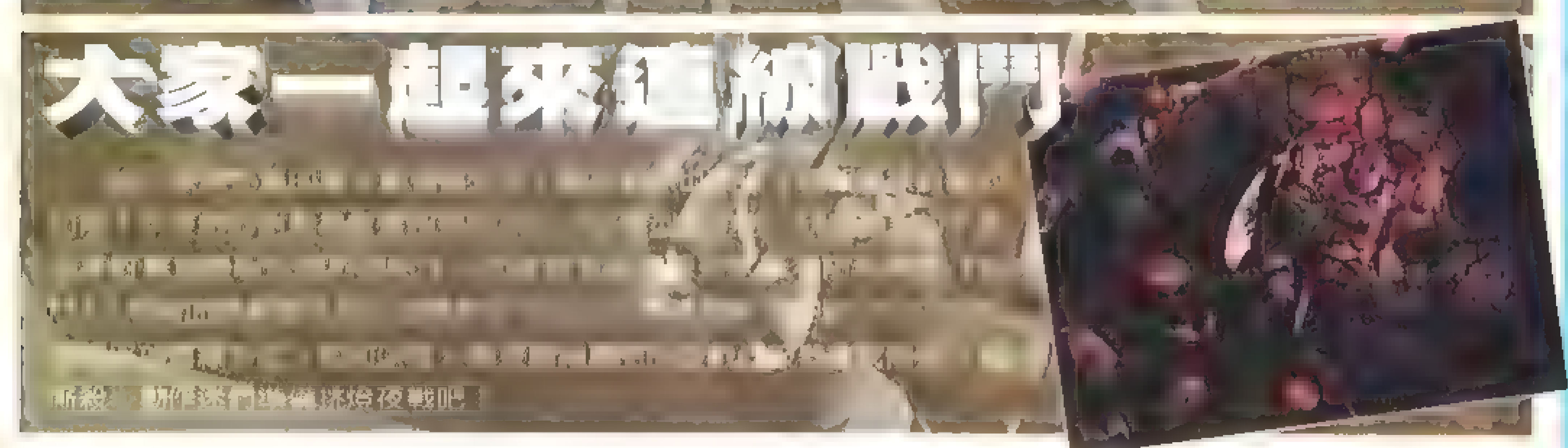


的同時，悲壯高亢的背景音樂往往會讓您的戰意高漲，彷彿自己就是當時豪邁勇猛的維京人。另外，透過每個章節間的劇情動畫，玩家往往會著迷於維京人執著在戰鬥的生存法則和悲壯的神話史詩當中，久久不能自拔！

戰鬥為第一要素

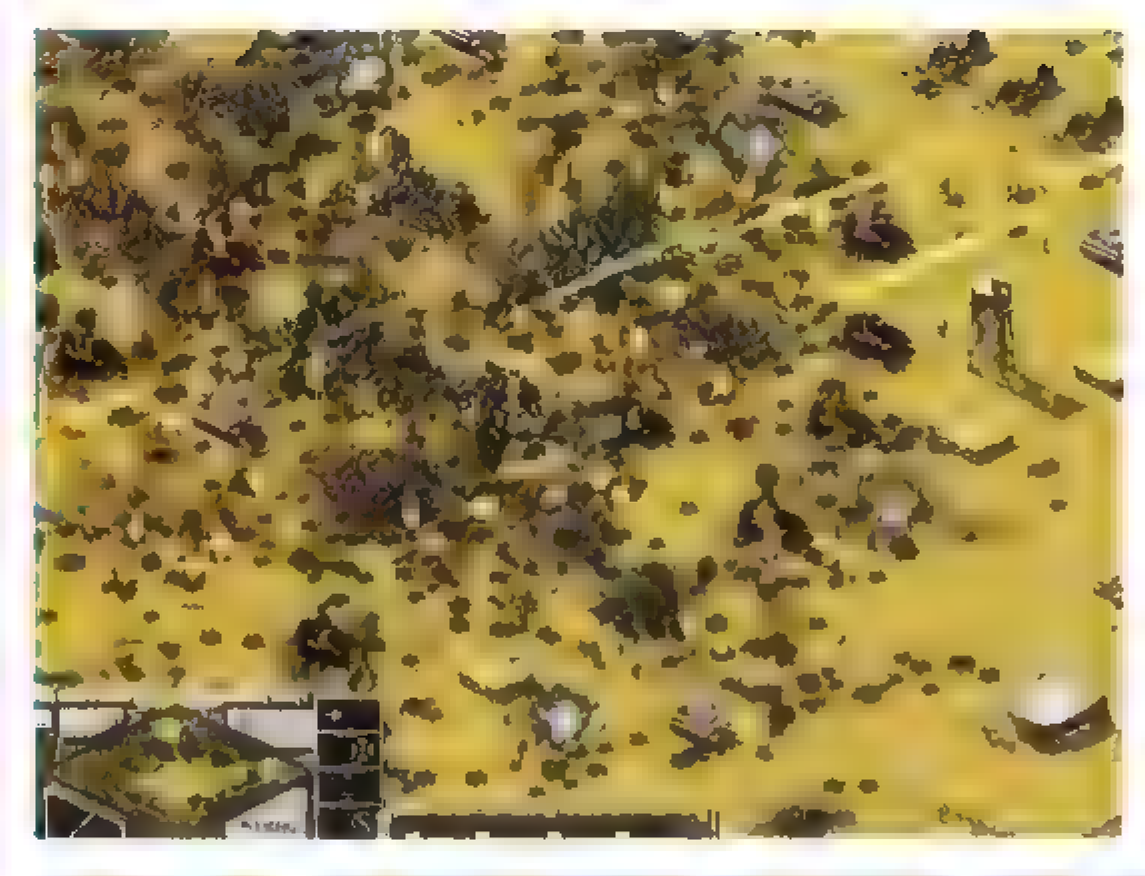
[illegible]

大家一起來連線戰鬥



[illegible]

廝殺[illegible]吧！



裝甲騎兵

裝甲騎兵是一套即時戰略遊戲，不過特別的是，它不像一般戰略遊戲需要做資源的管理。在遊戲裡，每一場戰役之初，玩家就已經有屬於自己的戰備了。只要玩家規畫得宜、調度得當，所剩的兵力還可以在下一場戰役使用。所以，雖說它是一款即時戰略遊戲，但如果你是想用猛攻來做為策略的話，你可是很快就"Game Over"囉！

預定 12月 發行	
設計公司／CDV	
發行公司／大宇資訊	
機種：Pentium200	類型 即時戰略
記憶體 32MB	
操作：M、K	

完全真實重現戰役現場

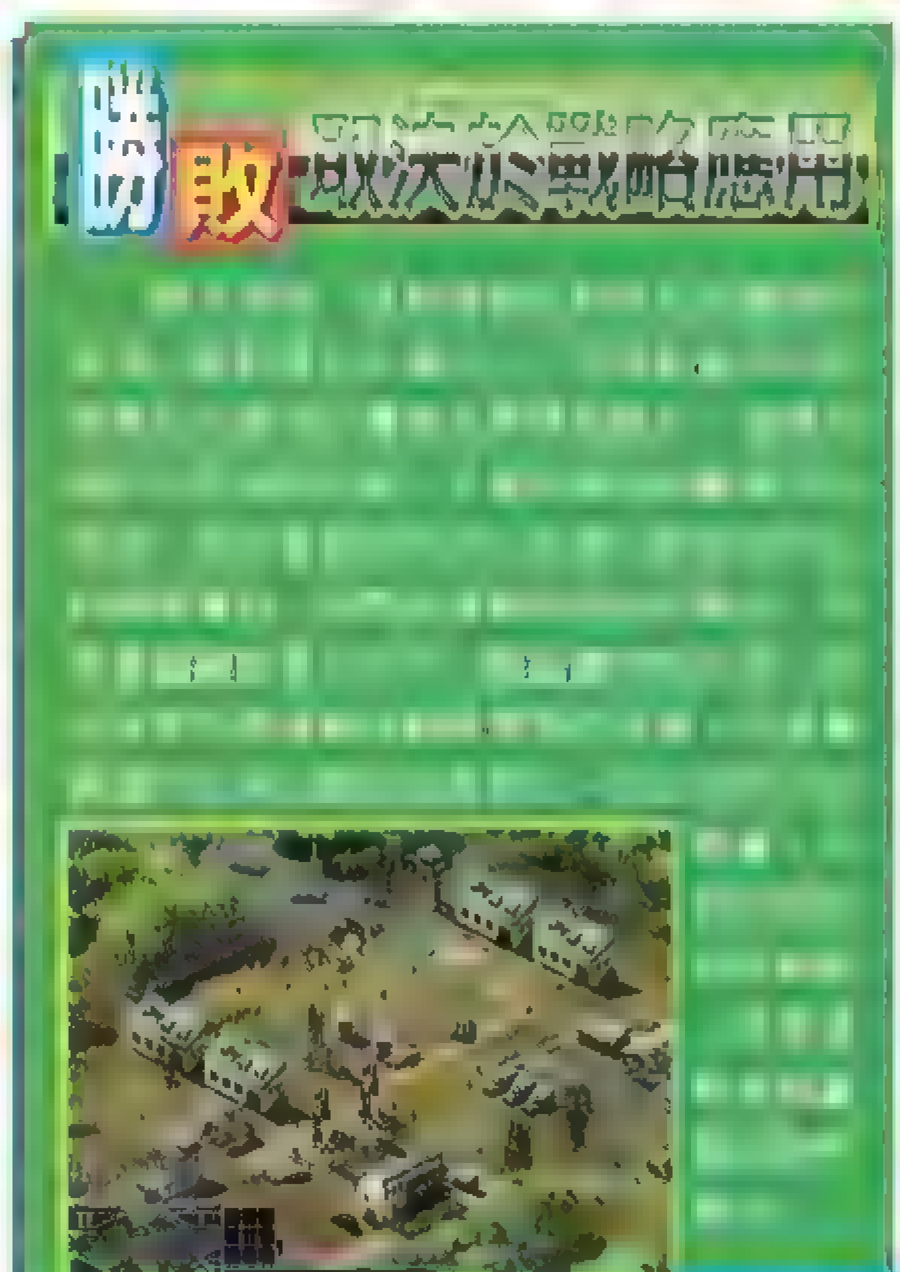
整個遊戲背景是設在第二次世界大戰，因此遊戲中所有的單位都是有其歷史背景的。每個單位的屬性，都是根據第二次世界大戰中所使用的各項武器所設計的，約有1000個單位可供玩家選擇使用。因此不論是德軍、英軍、美軍，甚至法軍及前蘇聯軍隊所使用的各項武器，玩家們都可以在這款遊戲中找得到。

除了武器之外，遊戲中當然也有許多第二次世界大戰中著名的戰役的場景，像是諾曼地登陸…等等。就像回到過去一樣，帶領玩家進入二次大戰的實際戰場，想像自己就是身處戰場中的一員，那種壯烈的場面，相信能帶給玩家相當的感動。

著名的戰役將重現螢幕

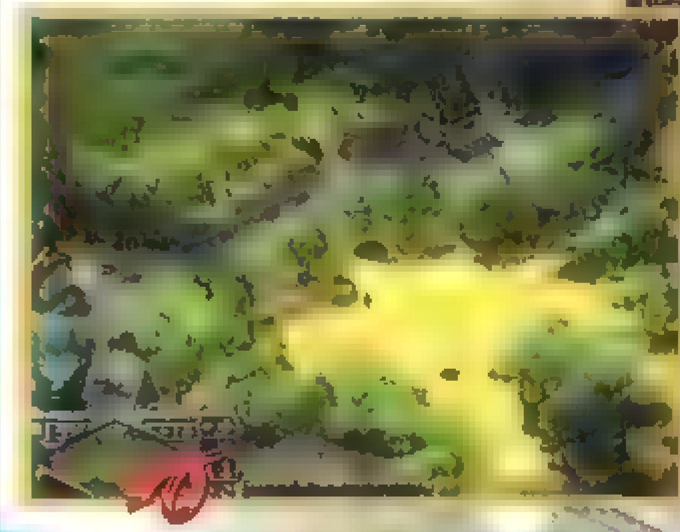
所有的武器都是根據實際資料所設計的

勝敗取決於戰略應用



美侖美奐的畫面享受

嚴格來說，這款遊戲最讓玩家值回票價的，應該就是遊戲中所有畫面的呈現。雖然說主要畫面是用2D表現，但不論是建築物、攻擊用的單位、樹林，甚至是河流及地形地勢的效果，都將2D的製作發揮到淋漓盡致。細緻的畫面，彷若置身於真實世界，絕對會讓玩家感到驚豔！除了畫面美，氣氛佳之外，美術設計還考慮到現實生活中的視覺效果，例如：你的軍隊不再能透過樹叢看到對方正在行進中的隊伍；或是當你的軍隊到達村莊，你也無法知道藏在建築物背後的究竟是什麼？不但是寫實，也增加了遊戲的耐玩性和困難度。



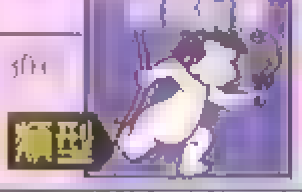
畫面呈現美麗且真實

太空終結者

發售 12月 預定

設計公司 Vicarious Visions
發行公司 大宇資訊

▶ 配備 Pentium II [illegible]
▶ 記憶體 64MB
▶ 操作 [illegible]

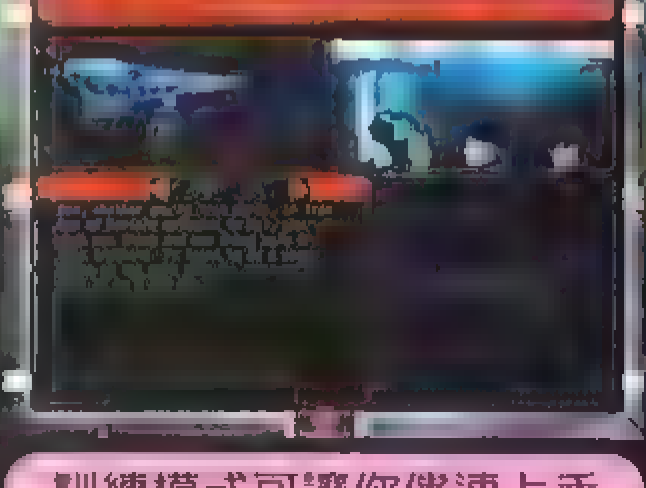
類型 

如[illegible]體驗[illegible]一定要來玩玩「太空終結者」[illegible]這是一款以操作太空船的模擬射擊遊戲，但是玩家如果以為它和普通駕駛飛機的模擬遊戲一樣簡單，那可就失算了，基本上因為它更像是真正的太空船駕駛員訓練模擬器，因此它的操作是有些難度的，一般模擬遊戲的新手想上手[illegible]，而對於老手來說

嘗試當太空飛行員的樂趣

由於這一次是駕駛[illegible]空船[illegible]你必須考慮三[illegible]位置[illegible]遊戲中[illegible]進一點，開發者[illegible]貼心的設計，那就是練習模式，這個模式是以任務[illegible]當達成目標時就可以過關，經由這些[illegible]玩家可逐步了解各鍵盤的用法[illegible]另外在操作太空船時[illegible]螢幕上會出現任務提示字幕[illegible]的速度太慢讓字幕消失，那你將無法完成任務[illegible]從頭接受訓練[illegible]

操作時必須考慮各種情況



訓練模式可讓你儘速上手

全3D場景建構的太空世界

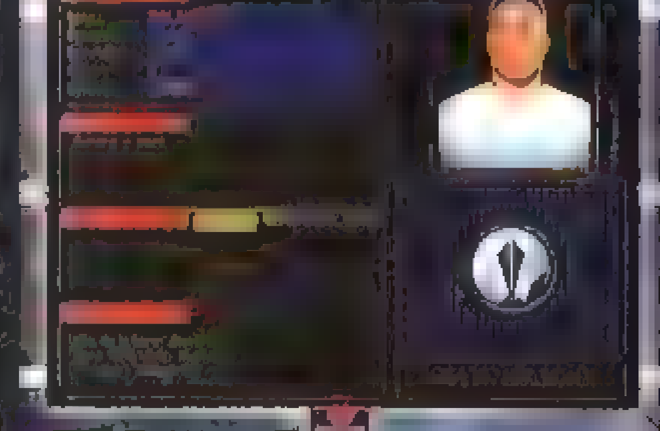
[illegible]3D[illegible]但只有故事模式[illegible]依據劇情的進[illegible]可以[illegible]的表現[illegible]並[illegible]必須[illegible]各船艦的[illegible]了解狀況[illegible]可能得心應手

太空場景由3D繪製而成

支援連線對戰並可錄製電影

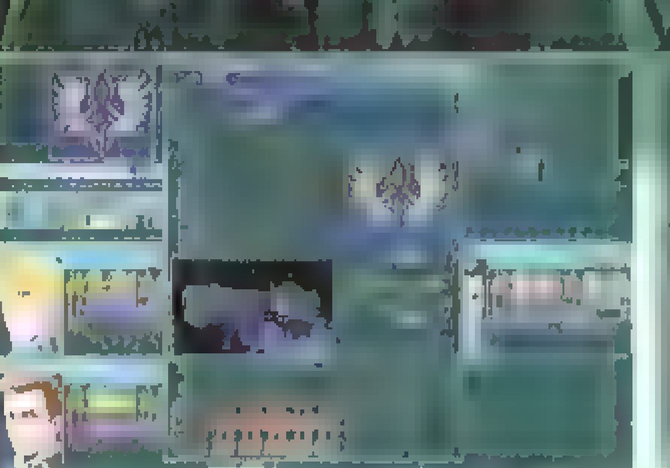
這種模擬射擊遊戲，大多具有連線對戰的功能，當然這款遊戲也不例外，而且它除了連線對戰之外，也可以連線協力作戰，這樣玩家就可以和朋友一起組成艦隊，進行冒險和故事劇情，另外遊戲中還有一項特別的功能，就是可以將自己在作戰時的英姿錄製起來，日後再播放出來欣賞，這也算是一種戰利品，同時也可以讓玩家檢討在戰場上的缺失，作為下次作戰的參考，如此的貼心設計，相信必能為玩家帶來不同於以往的樂趣

遊戲也支援連線對戰



人員的屬性也是很重要的

銀河英雄傳說 VII



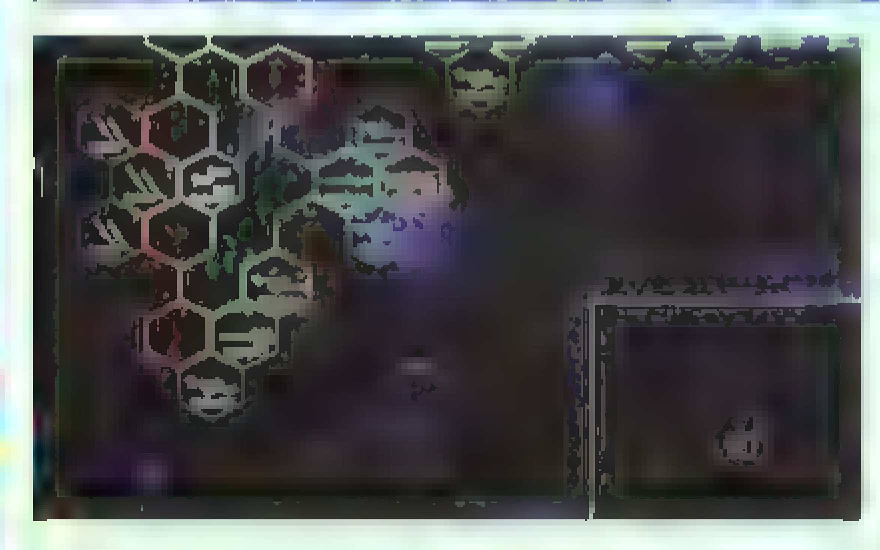
▲六代在畫面上有明顯的進步

預定 12月 發售

設計公司：B.T.TEC
發行公司：大宇資訊

▶ 配備 Pentium 166
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作

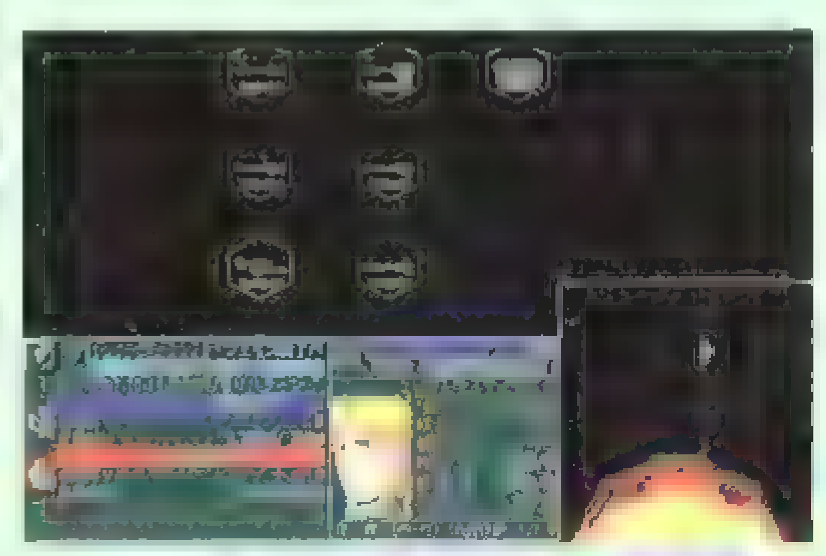
六代最大的突破－連線對戰



銀河英雄傳說的遊戲從一代到五代以來，都能夠掌握了故事原著的內容結合遊戲戰術應用的樂趣，到了第六代，你一定會想到底有什麼不同呢？其中最大的差異，就是在於畫面和系統上有明顯的進步。在六代中玩家能選擇戰役，然後直接回到銀河歷史的劇中來進行遊戲，進而可以改變整個銀河英雄的勝負。

這一代的遊戲還有個非常大的突破，那就是可以透過網路進行2、6人的連線對戰。經由網路的連線，玩家將可以和朋友在宇宙中共同參與艦隊戰鬥。不過連線對戰還是以回合制來進行，當人數多時，可能會等得有點煩！

由於原著故事中的許多場戰役，勝負大多取決於戰術的應用，因此在遊戲的製作上，一直都是以戰術運用為主要的特色，這也使得這一系列遊戲的困難度特別高，玩起來特別花心思。在遊戲進行中，統帥艦隊進行作戰的指揮官能力固然重要，但是更重要的恐怕是玩家自我決定的佈陣戰法。一定要小心謹慎的部署，只要一個小小的錯誤，就有可能導致艦隊慘敗的命運。千萬不可掉以輕心。

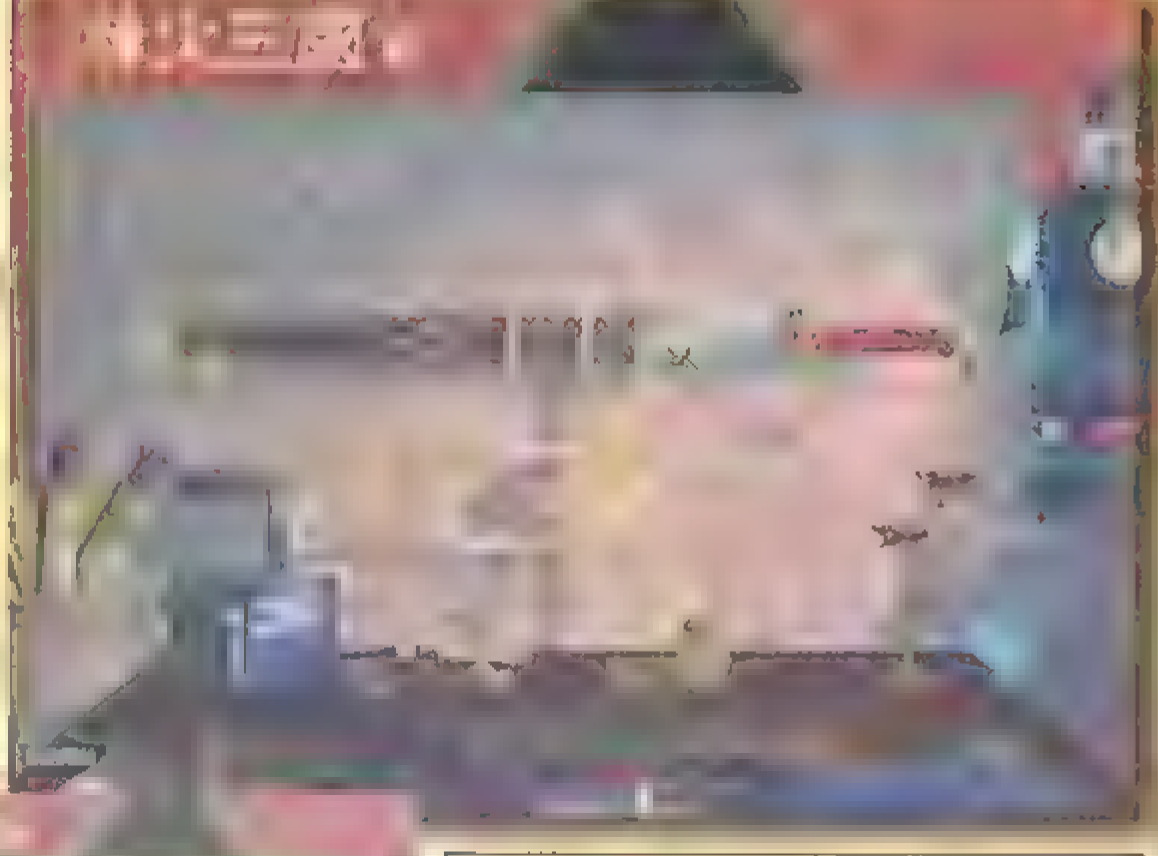


▲陣法的佈置是決定勝負的關鍵

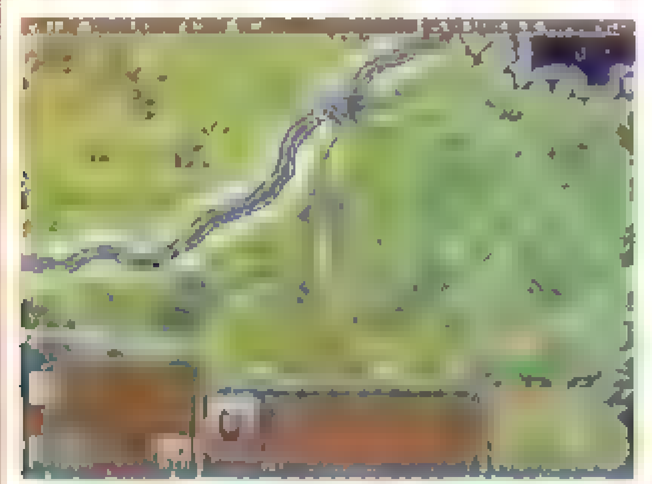
指揮官的能力與個性

▲每一個人物都有其獨特個性

遊戲中統領艦隊的指揮官，都是原著故事中的人物，當然能力強的指揮官所領導的艦隊，相形之下也會變得較強。此外，每個指揮官的個性都不相同，當你下達指揮命令之後，指揮官還會依他的個性，再積極的將你的命令調整一下。這種依性格差異而自主性的改變命令，也是影響戰鬥進行的重要依據。因此，當你下達命令時，也要考慮一下這位指揮官的個性才行。這簡直就好像真的在作戰一樣，讓你完全體驗到當一個統帥，可不是那麼容易的事啊！



在諸如《星海爭霸》(Star Craft)、《世紀帝國2》(Age of Kings)等即時戰略遊戲蔚為風潮的現在，對於喜愛三國



背景遊戲的國內玩家來說，他們反而較希望玩到一個結合日本光榮公司《三國志》系列與即時戰略遊戲優點的遊戲。今天，他們終於等到了！由烽火工作室設計，華彩軟體發行的即時戰略遊戲《烽火三國貳》，即將在台上市。此遊戲不但將三國的故事與即時戰略的遊戲方式結合在一起，更特別的是，整個遊戲的風格充滿了[illegible]中國味道，不像[illegible]國遊戲，[illegible]有那麼一點的日本風格。相信對於國內的玩家來說，能夠接受的程度[illegible]更高。

12月[illegible]

設計公司：烽火工作室
發行公司：華彩軟體

- 配備：Pentium 200
- 記憶體：32MB
- 操作：M

類型

融合即時戰略與傳統戰爭遊戲特色

《烽火三國貳》的最大特色，就在於結合了《星海爭霸》般的即時戰略特性，以及《三國志》系列的傳統戰爭遊戲的優點。作為一個三國遊戲迷，一定很崇拜諸葛孔明羽扇綸巾，將四川建設成天府之國的偉大政績，同時也一定很羨慕趙子龍在長阪坡前，視百萬大軍如草芥的英勇戰績。

《烽火三國貳》的遊戲方式，不但像傳統戰爭遊戲般，可以建設自己的領地，讓玩家能充分發揮治國長才，而且還擁有即時戰略遊戲特色的戰爭，讓玩家真正體會率領大軍衝鋒陷陣的樂趣。絕對不會像傳統戰爭遊戲一樣，把戰爭當成一盤棋賽，玩家只能夠一步一步慢慢地得到勝利，一點廝殺的快感都沒有。

與時間賽跑的全面即時制

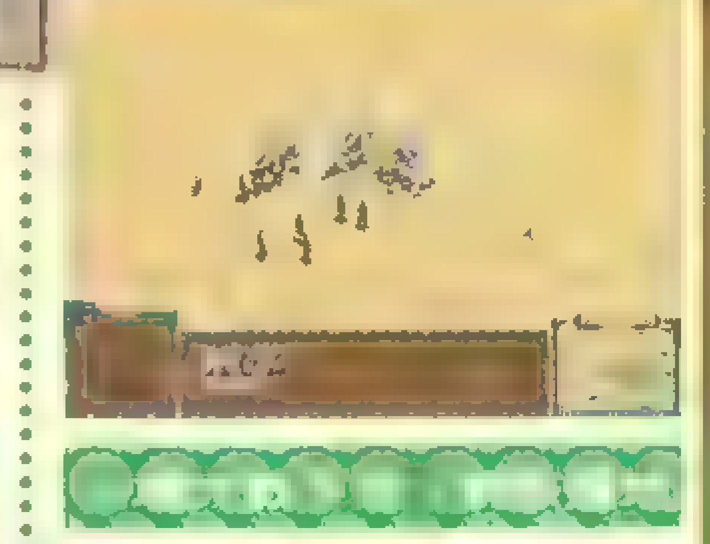
在畫面的左下會隨時為您插播最新動態

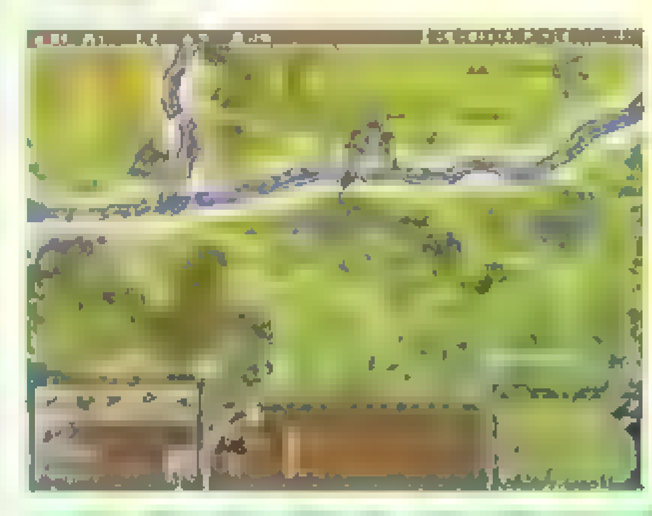
除融合了即時戰略與傳統戰爭遊戲的特色之外，《烽火三國貳》的另一項創舉是採取全面即時制的設計。不同於只在戰鬥中才使用即時制的其它戰爭遊戲，本遊戲無論在內政操作時或軍事戰鬥中，都採取即時制[illegible]。由於時間總是一分一秒[illegible]人，因此玩家可要當機立斷地下達各項內政、外交或軍事移動的指令，否則隨著時間的流逝，敵人可不會慢條斯理地等您準備就緒，而會隨時出其不意地殺上門來呀！

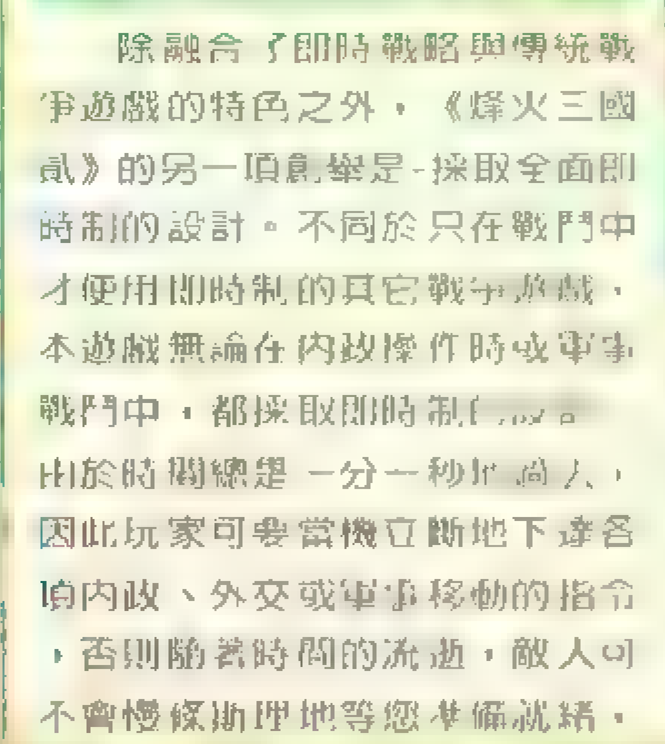
[illegible]，在[illegible]，和短暫的[illegible]後，即時制[illegible]設計[illegible]玩家[illegible]來[illegible]。[illegible]迅速下達

大軍出征時，除了要選擇戰將之外，還要準備糧[illegible]

正確的指令，甚至能夠反過來利用時間差，將數倍於您的敵軍一一殲滅。而在進行遊戲時，你也將可以真正的體會到時間的重要性。你將不再像[illegible]往般，可以[illegible]咖啡、看報紙，輕[illegible]進行三國統霸業，相反的你必須時時注意各種狀況的發生，[illegible]全用心[illegible]投入遊戲之中[illegible]。[illegible]同時，你也將真正體會到[illegible]精[illegible]







此外，代理《烽火三國貳》的華彩軟體，為了服務國內玩家，決定重新設計本遊戲的全部封盒包裝。因此不惜重金禮聘，請來國內以

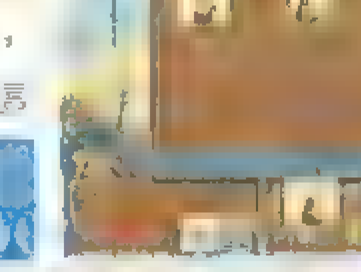
重金禮聘漫畫大師設計封面

武俠漫畫「一刀傳」聞名的漫畫家－陳弘耀大師設計遊戲封面，希望能夠表現出三國英雄[illegible]的豪情壯志。對於玩家來說，也算是除了遊戲以外的另一項福利。

在遊戲的美術方面，從一開始進入遊戲，不管是介面還是人物，[illegible]都讓玩家感受到很中國味的風格。雖然不華麗，但卻有如中國水墨畫般，帶給人平靜深遠的想像。對於熟悉三國歷史的玩家來說，[illegible]重[illegible]過往的場景，絕對令人感到感動，能更深入的體會精采絕倫的三國風情。

保持真正原味的三國遊戲

更特別的是，這樣[illegible]國內玩家[illegible]國遊戲，不是[illegible]本地土產，也不是來自東瀛的舶來品，而是來自海峽彼岸，那片曾經出現過關雲長、周公瑾等舉世豪傑的文明古國——中國。當我們回想千百年前，在黃土大地上的頻頻戰鼓，長江大河上的火燒赤壁。或許，只有住在這片土地上的人，才能製作出真正有三國風味的遊戲吧！



預定2001年1月發行 體驗 展示 模布

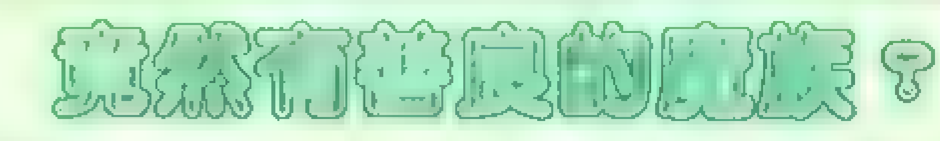
設計公司：日本Temt
發行公司：歡樂盒多媒體

▶ 機種：Pentium200以上
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：Mouse

類型

「夢魔一族」自古以來都靠著以夢境來迷惑人心，進而殺害人類，吸收人類身上的精氣。現在魔界中有三位新的王位繼承人：分別為茱迪絲、茱蘭斯、茱麗雅三個兄弟姐妹。茱迪絲是大姐，擅長用自己的窈窕身材和豔麗的外貌去接近人類，後再殺害並吸光他們的精氣。茱蘭斯是一個可變男變女的夢魔，不論他想捕殺的是男人或是女人，他都可任意改變自己的性別去接近，再用sex來吸光那些獵物的精神。

竟然有善良的魔族？



茱麗雅則是三人之中年齡最小的，剛剛才接受了魔族的成年禮，她具有能夠看穿人類夢境的能力，使自己能在夢中就吸引住她看上的獵物。但她並不殘暴，相反的卻是一個非常纖細的女孩子。她擁有一顆非常善良的心，不像她的兄姐那樣，視人類為獵物。由於她太過心地善良，使得她在夢魔一族中飽受其他同類的嘲諷和欺凌。所以為了讓她趕快成為一個出色的夢魔，夢魔大王便要茱麗雅，獨自一人到人界去接受試煉。

▲善良的茱麗雅常受同類欺負

▶夢魔大王決定讓茱麗雅到人界磨練。

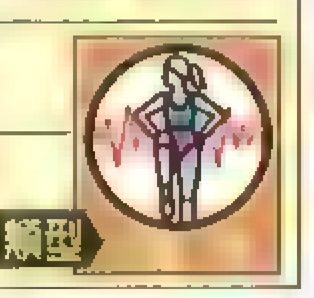
可依喜好培養主角性格

本款遊戲中，玩家所扮演的角色是茱麗雅，在我們知道了茱麗雅的心地善良後，要如何去養成茱麗雅的性格，便是玩家們要去做的。玩家們可以把茱麗雅，調教成跟原來一樣心地善良的好女孩，如果覺得不夠過癮，也可以把她蛻變成一個妖嬈又風情萬種的女郎。

▼主角的性格由玩家的培養決定

遊戲中保持一貫的高素質圖形介面，並且提供了數十個遊戲故事，做為不同的遊戲發展，換言之就是有好幾個結局就對了！另外遊戲中的人物，都是經過精心設計的，絕對有讓您動心的感覺。玩家們可以當"夢幻一夜"是養成遊戲，也可以當它是一款戀愛遊戲，多層次的遊戲架構，是本款遊戲最令人愛不釋手的地方。

西遊記～異世界大冒險



話說悟空一行人到西方取經成功後，都各自回到家鄉過著愜意的生活，沒想到有一天，天庭發生了大事，異國妖王中最有名的吸血鬼公爵解開了封印，讓大小妖怪各自竄逃出異世界，一時之間天庭大亂，玉帝為了防妖怪再回到人間，引發人間的大亂，只好再次召回悟空一行人，希望把妖怪找回來。由於這次的敵人都是些身份特別的妖怪，想必悟空一行人要完成任務，又得更加艱辛了…！

預定12月發行

設計公司：宏申
發行公司：華彩軟體

- 配備：Pentium 166
- 記憶體：16MB
- 操作：M、K

類型

▲孫悟空等三人又將再度出發了！

◀這一次的妖怪都非常不好對付

輕鬆上手的動作遊戲

還記得曾經風靡大街小巷的「雪人」嗎？可愛又討喜的雪人推著一團團的雪堆，像打保齡球一樣的推倒敵人，通過一關關的挑戰，最後戰勝大魔王贏得勝利。「西遊記」的玩法就類似「雪人」，只不過遊戲的主角變成了西遊記故事中的孫悟空、豬八戒和沙悟淨了。遊戲中可以使用風、火、水、土大系魔法武器，再加上了變化的大小妖怪，八大關24小關的挑戰，絕對可以讓您玩到七竅生煙、欲罷不能。

▲遊戲的方式十分輕鬆簡單

▼使出水系魔法殺敵！

人物可愛 操作簡便

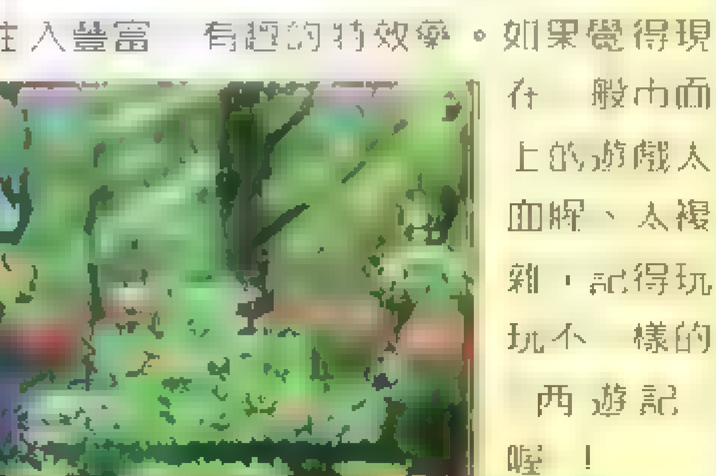
「西遊記」遊戲中採用目前所流行的3D人物，每個角色都以活潑可愛的造型在遊戲畫面中出現，十分討人喜歡。遊戲設計上以容易操作為最高原則，因此，一般PC上的動作遊戲最讓人詬病的操作問題，在本遊戲裡頭並不存在。簡單的鍵盤對應操控方式，還可供兩位玩家同時一起合作闖關呢！流暢的動作畫面、多變的攻擊模式以及好上手的操作方式，完完全全不輸給時下的大型電玩遊戲喔！

操作方法簡單明瞭、容易上手

懲奸除惡 全家總動員

隨著孫悟空闖關，消滅異世界的邪惡力量，相信這樣的小品遊戲，不僅適合你自己玩，更適合全家大小共同參與，一起懲奸除惡、對抗妖魔。「西遊記」對你而言，將不只是一款遊戲，而是一個讓您枯燥乏味的生活注入豐富、有趣的特效藥。如果覺得現在一般市面上的遊戲太血腥、太複雜，記得玩玩不一樣的「西遊記」喔！

▲生動可愛的畫面適合全家同樂



不論人物或場景造型都很活潑▶

惡靈學園 玲子

學校內的詭異案件

▲平靜的校園發生詭異事件。

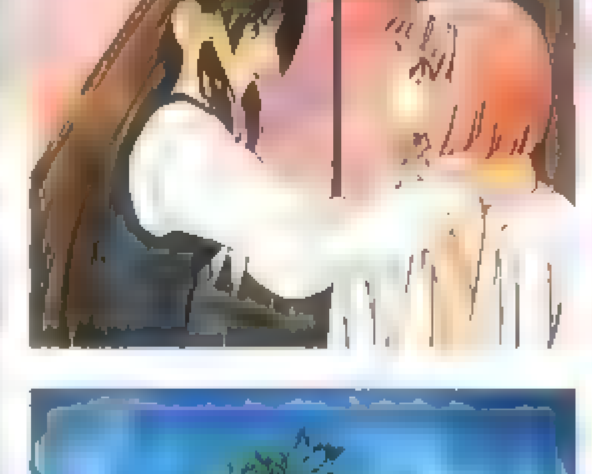
國外發行：Thush
國內發行：歡樂盒多媒體

▶ 配備：Pentium 200
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M

類型

運用智慧才能揪出元兇

整個遊戲的背景充滿著陰森、詭異的色彩，充分的表現出此故事的精華所在。在充滿離奇事件的校園中，為何會有這麼多的女學生離奇神秘的失蹤呢？許多的疑問和謎題都等待您來解開。在本遊戲中如果一個不小心，玩家就會受妖靈纏身或被壞學生擺佈，所以要善加利用主角的特殊靈力和細膩的思維，才能夠抽絲剝繭，逐一逼出元兇。到底要如何才能夠在這個充滿美少女的校園中，調查出事情的真相，並且全身而退呢？這一切就全靠玩家的智慧去解決了！



▶遊戲畫面十分美麗

綺羅玲子

出生於靈能者門第的家庭，現在身兼高中生和警察局的諮詢人員兩種身份。她有一種異於常人的超能力，普通一般警察所不能夠解決的問題，她都能依心靈力量迎刃而解。

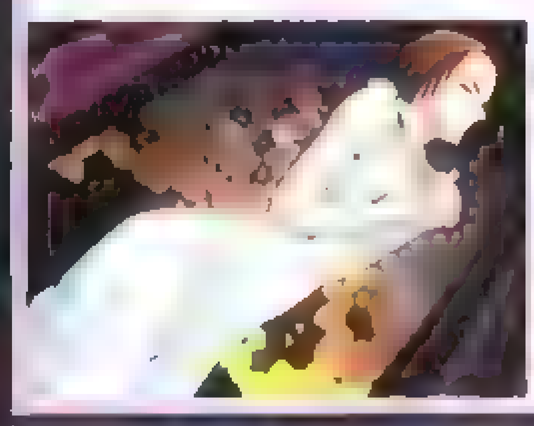
明鵬學園的一年級生，是玲子的學妹，因為曾經被玲子所救，對玲子抱著崇拜的心理。甚至後來玲子不小心落入壞人的圈套，都是靠著惠子的機靈才讓玲子化險為夷

工藤 薰

明鵬學園的一年級生，玲子在遊戲一開始會在車站碰到薰，她給人的感覺就是有點古怪那一型的女孩，順帶一提她有可能是成為暗中幫助玲子的人。

內村友香

玲子在明鵬學園的室友，她實際上比同年級的女孩們還大出一歲，因為她上一學期生病住院，所以才會較其他人晚讀。挖掘她的秘密，會對遊戲的進行有所幫助的。



真行寺 美和

明鵬學園校長的千金，長得一付傲氣十足的模樣，是個讓人討厭的角色。她仗著家裡的權勢在學校裡橫行霸道，不過她卻跟玲子要尋找的事件，有著非比尋常的關係

井村 瓔那

明鵬學園的教師，同時也是女生宿舍的舍監，有著成熟女性嫵媚的體型，她真實的身份其實就是美和的貼身保鏢，而教師的身份不過是個掩飾罷了

涼山 杏子

明鵬學園的保健室校醫，是一個脾氣有點古怪的女人，她一舉投足之間都與一般人有異，順帶一提的是她也許受到了惡勢力的控制，會做出不利於玲子的事情

網錢大富翁

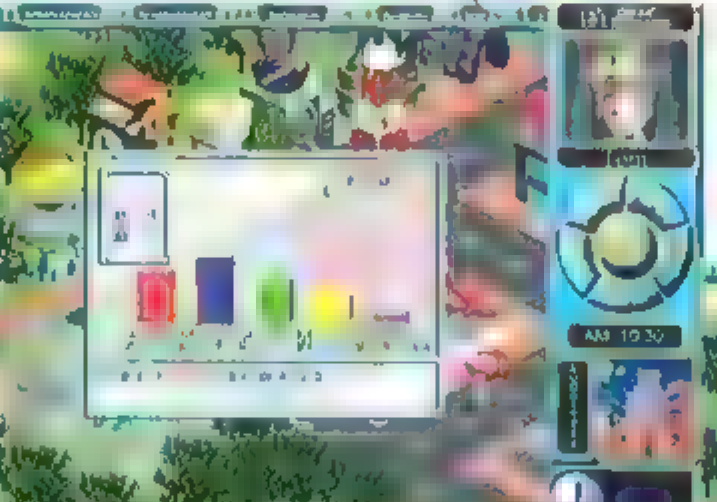
捷[illegible]不是像以往的[illegible]
賺錢。[illegible]

▲[illegible]

預定	2001年1月
設計公司	捷思特
發行公司	未定
配備	Pentium 200
記憶體	64MB
操作	M
類型	

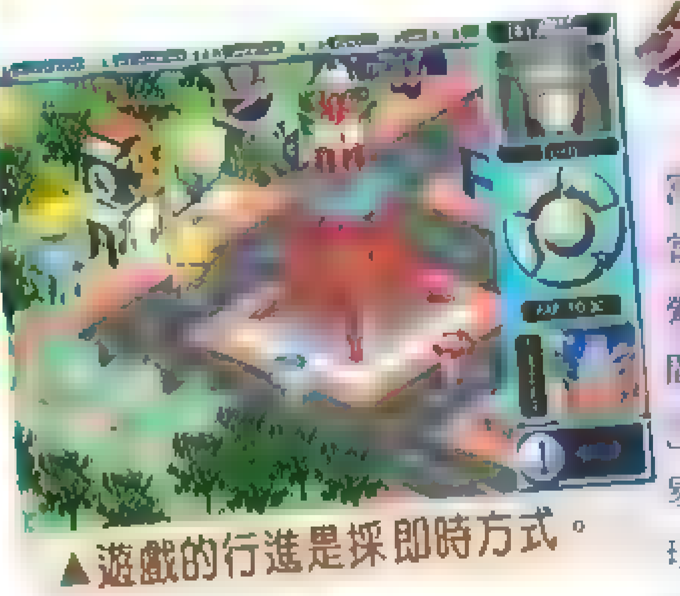
e起成為網路新貴吧！

在網錢大富翁的遊戲裡，玩家不必再買地蓋房子，背負著炒地皮的惡名了！剩下不到一百天就要進入21世紀，要賺錢、要成功、要一夕致富，當然要有創新的點子。告訴你一個捷徑吧！開家免錢的網路商店玩玩，從虛擬的網路世界中，學習如何成為最賺錢的大商家。在遊戲的設計中，從網站的設立、ISP的選擇、虛擬倉庫、巴結客戶，再加上許多稀奇古怪的事件，將讓你實實在在地經歷一場網路商機大戰。



▲[illegible]
▶[illegible]

分秒必爭的即時[illegible]

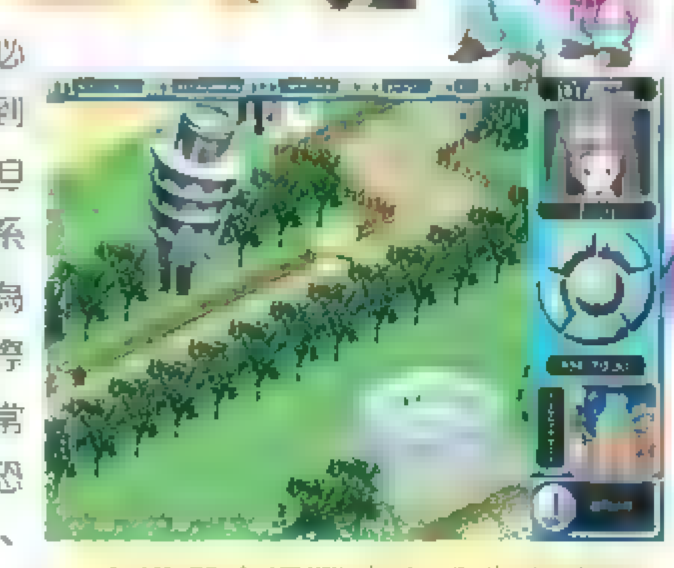


▲遊戲的行進是採即時方式。

為了使玩家迅速投入遊戲中，在網錢大富翁裡，我們將採用刺激好玩的即時系統，當玩家在地圖上行走或到自己架設的網站經營時，均會列入時間計算。玩家不必花時間，[illegible]，你將可同時進行移動並與顧客進行交易。這種分秒必爭的即時方式，不僅僅考驗玩家的實力，也挑戰玩家的智慧，而且更加地貼近現實生活。

自動服務系統幫你賺[illegible]

在傳統一般的經營遊戲中，玩家須事必躬親，就是董事長兼工友啦！所以往往玩到最後，就會因為瑣碎的事太多覺得厭煩。但是在網錢大富翁中，設計了一套自動服務系統，它會幫你處理瑣碎的業務問題，讓身為頭家的你，只要好好處理重要的客戶和交際應酬就行了。此外，如果你自認為異於常人，想嘗試做個另類的經營家，你也可用恐嚇或不正當的手法散播謠言，來打擊對手、吸引會員，靠著卑鄙的手段來賺大錢。雖然手段卑劣，但要發大財，也不無可能哦！



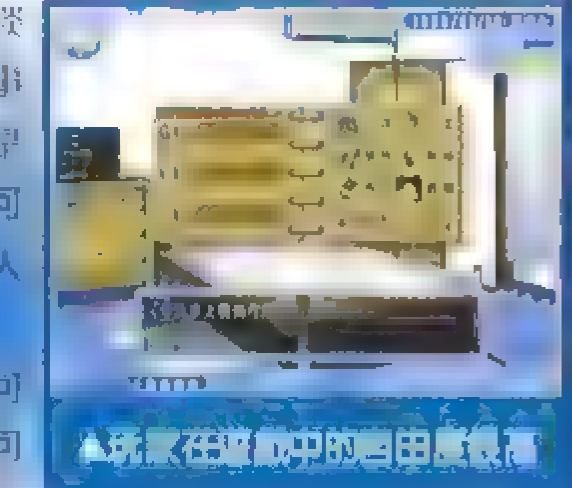
▲在遊戲中經營的方式非常簡單

「戀戀情深」這款戀愛養成遊戲，是關於一群高中生的真摯友誼與初嚐戀愛滋味的故事。除了有二十幾個生動有趣的人物、豐富多元的情節外，最重要的是，它是以台灣為主要的故事場景，對台灣的玩家們來說，

感覺會更加的真實。在與遊戲中各個角色互動的同時，也能瞭解各種有趣的休閒活動、以及值得一遊的約會景點，絕對讓玩家玩起這個遊戲來獲益良多！

擁有高自由度的劇情設計

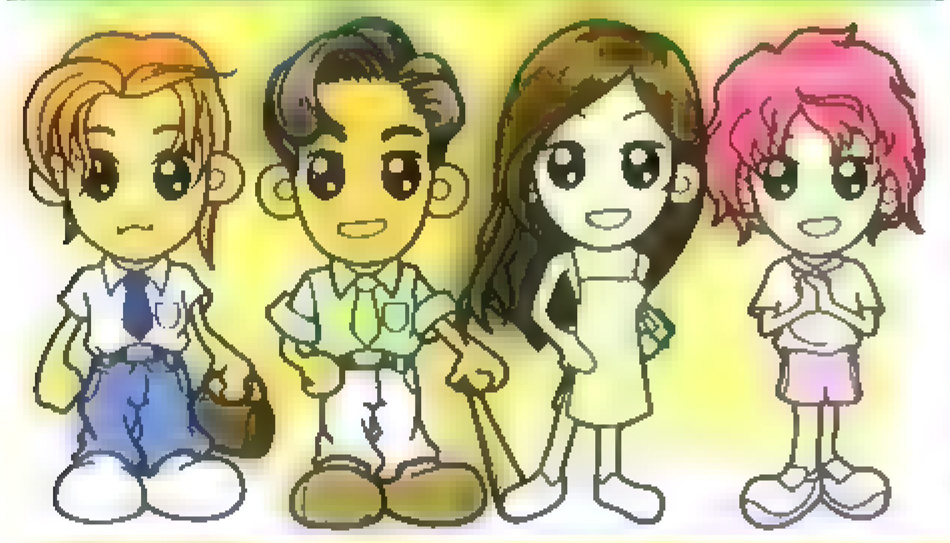
誰規定只有男生可以主動談戀愛呢？在「戀戀情深」的故事裡，你可以決定自己是男生還是女生，也都能擁有一群可愛、可敬又可恨的朋友，還有一群令人心動的傾訴對象喔！



▲玩家在遊戲中的自由度很高

值得一提的是，主角還有可愛的家人。遊戲一開始，主角可以決定要不要擁有兄弟姊妹，而家庭狀況與父母的職業，也會影響到主角的經濟能力與生活型態。如果主角不想依賴父母，也可以自己打工，至於打工會不會認識什麼帥哥美女？一切就要看緣分了⋯⋯

▲遊戲的美術設計風格獨特



美術風格獨樹一幟

「戀戀情深」在人物設定上，和其它同類型遊戲，有截然不同的製作手法，它捨棄了拉出暗面倒色塊的上色方式，每一個角色都精心刻畫，服裝的造型與材質也都經過特別的設計，風格十分特殊。而人物的Q版造型也是十分搶眼，按照基本人物設定所繪製的大頭娃娃，精緻度一點都不遜色，可愛指數超高呢！另外，介面設計還特別分成男生版與女生版，指令鍵的設計也很活潑喔！而生動的事件插圖，更是讓遊戲充滿戲劇張力！

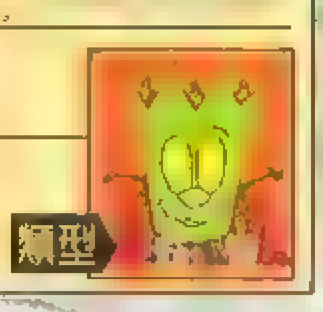
另類小遊戲增加趣味性

玩家在玩遊戲時，遇到考試、參加活動，甚至是突發事件時，都有機會玩到「戀戀情深」中隱藏的小遊戲。小遊戲的種類很多，像是借光猜圖、打擊犯罪、障礙賽、射汽球、暗藏玄機⋯⋯等，總共有九種喔！精心設計的小遊戲，讓「戀戀情深」這套遊戲軟體在內容上更加豐富精采，也讓遊戲過程中的趣味性與耐玩度提高許多，擺明就是要賄賂玩家嘛！

人生總有一次刻骨銘心的愛戀，總有一些記憶難以抹滅，總有個人永藏在心底⋯⋯。「戀戀情深」可說是國內第一款劇情多線發展的戀愛遊戲，預計在2000年年底心動登場，有興趣的玩家，可千萬不要錯過！

預定2001年1月發行

設計公司：3DO
發行公司：皇統光碟



- 配備：Pentium 90
- 記憶體：16MB
- 操作：M

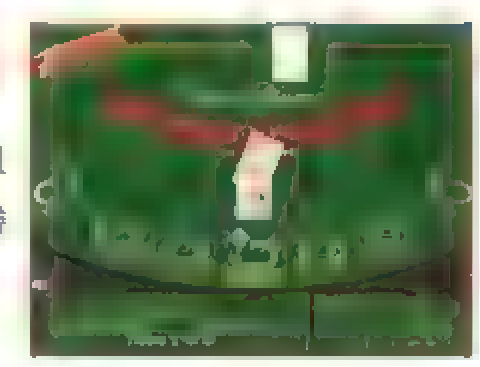
講到賭博，一般人大概第一個會聯想到的，就是超級豪華的沙漠賭城拉斯維加斯。有很多人就算奮鬥一生，也有個夢想，就是希望有朝一日能夠踏上拉斯維加斯，更企盼幸運之神降臨，獲得天價的高額獎金，這樣一個夢想，對大部分的人來說只是癡人說夢！不過現在皇統光碟即將上市的『暢遊拉斯維加斯』系列遊戲，能讓你不需舟車勞頓，就能在家中感受拉斯維加斯博奕的迷人魅力！

精彩博奕遊戲完全收錄

1.Baccarat

此遊戲中譯為百家樂，進行方式為莊家（電腦）閒家（玩家）各抽取兩張撲克牌，再將這兩張牌的點數相加，加總後的尾數和電腦的點數比較，大者便獲勝

2.Blackjack



此遊戲就是大家熟悉的21點，誰能最接近21點，就是勝利者！不過加上賭金的設計，輸贏當然就更有趣了！

3.Craps

這遊戲跟巷子口旁，打香腸小販的擲骰子玩法頗為類似，只是改成只用兩隻骰子來賭大小，不過除了一般比大小外，另有基數和倍數的得分算法！

4.Keno

這遊戲頗為類似台灣流行過的"六合彩"，在一張上面排滿80個號碼的紙卡上，圈選你想要的號碼，並等待開獎中心開出獎號。

5.Poker

這其實就是大家常常在香港賭片電影中看到，最常使用的比賽遊戲梭哈（Showhand），不過，不同的地方在於這裡玩家將要持有到7張牌，而非電影中的五張！

6.Roulette

這就是常看到的輪盤遊戲，玩家會看到一副輪盤，從1～30個數字，你可以投注在單雙、顏色或單獨一個數字上，當然，越難猜中的，賠率就越高！

7.Money Wheel

和Roulette的玩法類似，不過這次投注標的改成歷代總統肖像的紙幣，不同紙幣代表不同的賠率！所以除了賭博外，還能順便認識一下美國歷代總統呢！

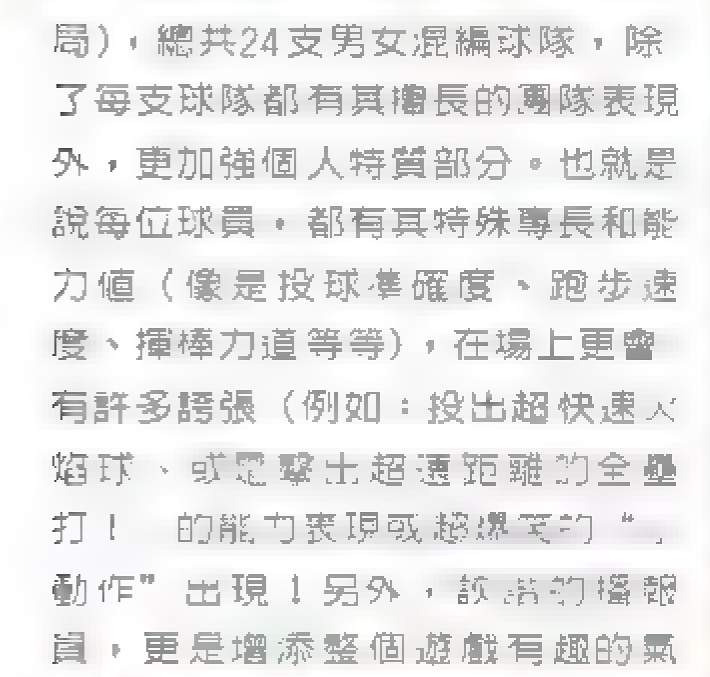
壘球大聯盟

棒球類型的遊戲，不論在電腦或是遊樂器上，一直都在推陳出新！不過，以"壘球"為題材的遊戲，不論在哪一種平台上，則都幾乎看不見蹤影！其實壘球在規則上，頗類似棒球，只是場地所需較小，激烈性也比較低，非常適合非專業、小規模的一群人一起來競賽！而且在國外，更流行社區間的壘球大賽，可惜這種風潮在台灣似乎還沒颳起！不過

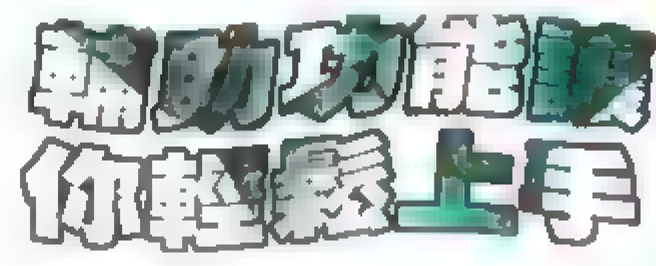
現在玩家有機會提前一步，體會壘球競賽活動了！由3DO利用High Heat Baseball 2000的最新引擎，開發的一款 [illegible] 為主的遊戲，即將在玩家的電腦上開打了！

球員各有不同特殊專長

壘球大聯盟採用標準的壘球規則（編制為四個外野手、一場七局），總共24支男女混編球隊，除了每支球隊都有其擅長的團隊表現外，更加強個人特質部分。也就是說每位球員，都有其特殊專長和能力值（像是投球準確度、跑步速度、揮棒力道等等），在場上更會有許多誇張（例如：投出超快速火焰球、或是擊出超遠距離的全壘打！）的能力表現或超爆笑的" [illegible] 動作"出現！另外，說 [illegible] 的播報員，更是增添整個遊戲有趣的氣氛！



▼[illegible]



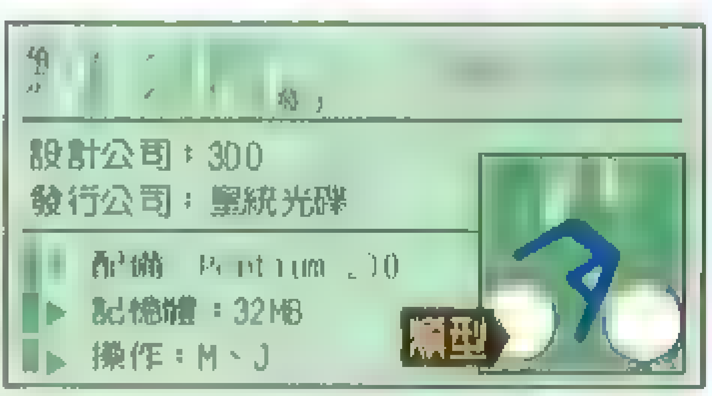
輔助功能讓你輕鬆上手

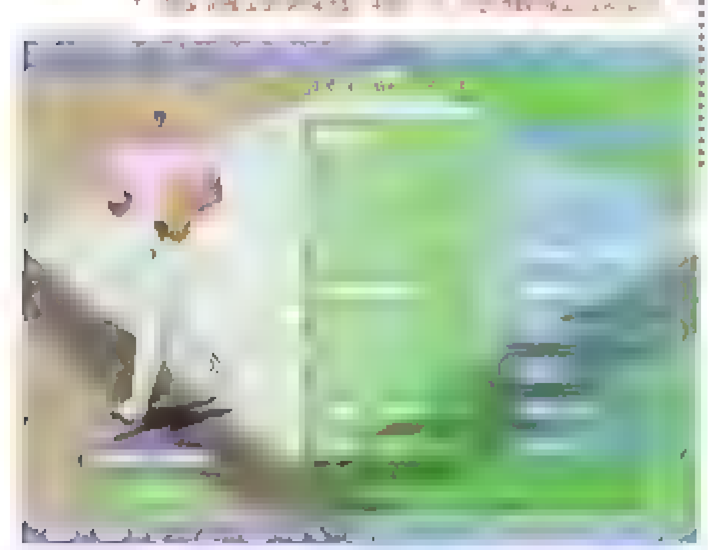
一般棒球類遊戲，可能規則大家都耳熟能詳，但對於壘球的進行，可能就稍微不太瞭解了！不過"壘球大聯盟"基於這樣的問題點，特別加入了輔助功能，也就是說在此模式下，電腦將會幫助您防守、傳球、跑壘，對於只想專心練揮棒技術或投球準確的玩家們，你可以調整到只須執行投球及打擊的動作就好！而對於一向缺乏抓擊球時機的玩家，也可利用打擊輔助，讓電腦提供指引，利用好壞球信號指示及最佳揮棒時機兩種功能，讓新手也能輕易的享受壘球的樂趣！

▲[illegible]

設計公司：300
發行公司：鑫統光碟
配備：Pentium 200
記憶體：32MB
操作：M、J
類型

▼被高飛球打到的爆笑畫面。





▲[illegible]

六個各具風味的球場

"壘球大聯盟"提供六個不同風味的球場，從位於繁忙市區內的公園球場，到充滿鄉下田園氣息的原野球場，甚至還有機會在高級的體育館內進行比賽！加上可自由調整日夜、風向等自然因素（風向是影響球員能否打出全壘打的關鍵之一！），鉅細靡遺的設定，只需些許的調整，就能達到不同的遊戲樂趣呢！

全新型態的即時戰略遊戲

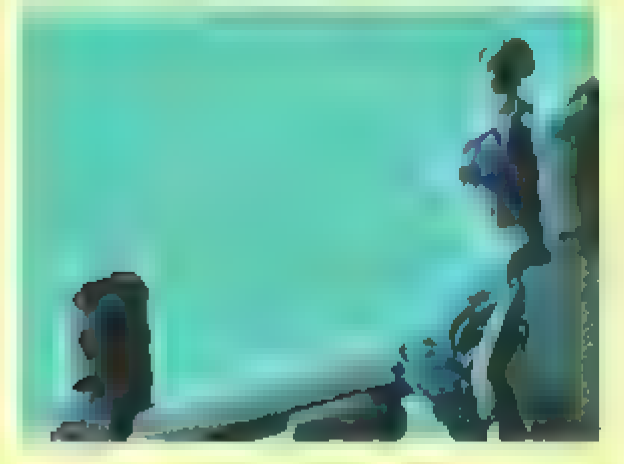
近年來國產遊戲大多集中在三種類型，最多的當然是RPG，

其次是ARPG和SLG。第一次看到「天機」的玩家，或許也會認為這又是一款ARPG的遊戲了！不過事實上，它卻是一套新型態的即時戰略遊戲。整個遊戲，雖是架構在即時戰略的要素上，但針對作戰的模式加以改良，發展出全新的魔法牌作戰方式，要讓所有玩家眼睛為之一亮。

除了新的作戰方式外，在「天機」中也不需要建設建築物，兵力的產生靠的是各式各樣的卡片。也

就是說，玩家不必先去熟悉一大堆的建築物，然後才能進入遊戲。直接利用卡片來生產，把注意力集中在法術和戰略的應用上，更能體會到即時戰略的樂趣。

精彩的遠古時代傳說



隨著遊戲的劇情，我們回到軒轅曆479年，也就是春秋時代的千五百年前。在當時，人、神、妖、仙、冥，五大種族間，正發生一段慘烈而悲淒的故事，圍繞在「精衛」、「共工」、「伏羲」和主角間的陰謀糾葛，將在你的努力下逐一浮現。

主角依稀記得，第一次遇到女主角「精衛」時的情景。她是一位可愛又調皮的公主，是軒轅帝國國君「堯」的小女兒。剛來到帝國的主角，傻頭傻腦的樣子，還被她乘機耍弄了一頓。誰又知道這兩人會成為生死與共的戀人呢！

五大種族的激烈戰鬥

▲神族王城。
▲神族的野心將使大地陷入混亂

主要人物介紹

16歲，堯帝最小的女兒。她自小深受長輩的寵愛，調皮任性，有些蠻橫，但並不是不講理的人。聰明伶俐，學東西很快，然而缺乏耐心，學習無法深究。內心非常善良，同情弱小又熱心助人，卻往往幫倒忙，把別人的事情弄砸。6歲時大哥被共工所殺，心底暗中立誓，一定要殺死共工，為大哥報仇

共工

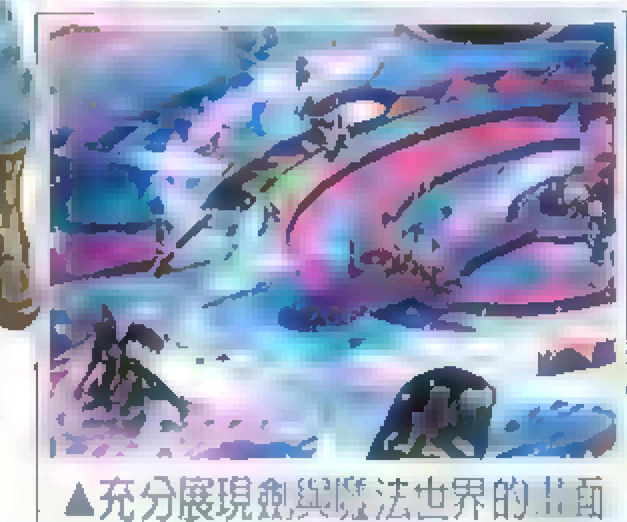
25歲，軒轅帝國大將軍。他是帝國第一猛將，由於高強的戰鬥技能，使得「伏羲」視其為復興神農的最大障礙，於是說服太子以「共工」的身體作為"將魂計畫"的實驗品，然而在實驗進行到第七天時，「共工」突然發狂殺死了太子。國君派出大批人力才將他制服，用了六條"吸魂蛇鏈"將他鎖在黑水冥牢內，那個地方也成為帝國的禁地。

2歲，是天女魃（神族）為了爭奪不周山，而創造出來的戰爭機器。她沒有同情心，也不知憐憫為何物，殺死敵人就是她的使命。具有控制火焰的能力，喜歡乾淨，總是遠離醜陋、骯髒的東西。她厭惡脆弱的人，會毫不留情的殺戮他們。由於年齡太小，所以充滿好奇心，對自己的情緒並不了解，也不會控制。喜怒無常，像一座隨時可能噴發的火山。

700歲，神族領袖。當年與「黃帝」結成聯盟，合作一同打敗蚩尤。對不周山所蘊含的巨大能量一直有心霸佔。幾百年來，軒轅帝國一直強盛不衰，所以神族始終沒有機會出頭。這次天女魃意外地偷得伏羲推算出的河書，上面所記載的不周山和龍之心的秘密，讓她下定決心撕破聯盟合約，和軒轅帝國一較長短。為此她特地創造了祝融。

Legend of Glory 烽火英雄

烽火英雄是一套全新的半即時RSLG遊戲，在遊戲中，玩家將可同時帶領多個不同角色，便大超越所有SLG型態遊戲的戰鬥動作及魔法特效，完美呈現在劍與魔法的世界裡，該有的刺激性與震撼感，不同種族、不同方式的數百種攻擊動作效果，百餘種不同的魔法特效，每種角色都有各自的獨特技能及特殊動作，絕對讓玩家感受到壯麗、耐玩又有趣的遊戲世界～。



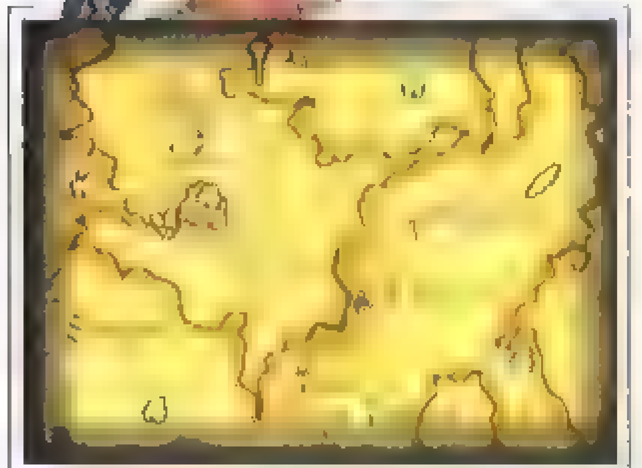
▲充分展現劍與魔法世界的畫面

預定 2000年1月 發售
設計公司／聖教士
發行公司／聖教士
▶ 機種：Pentium 200
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M
類型

艾特尼斯大陸的大地聖戰

艾特尼斯大陸，是一個充滿奇幻色彩而變化豐富的世界，傳說中神就住在大陸上方的天空之城，守護著艾特尼斯大陸。然而某日，天空之城發生異變，諸神們也自天空之中消失，黑暗的力量趁機侵入，由闇黑魔王所率領的千萬大軍，將艾特尼斯各種族捲入存亡關頭的危機中，幾乎陷入永無止盡的黑暗時代中。

直到傳說中的勇者維帝斯，帶著諸神唯一留下的"大地女神"的力量，找齊了散落世界各地的諸神遺產、打敗諸神留下的血祭，再集合了所有種族之力，終於戰勝了黑暗勢力。大戰後，參與聖戰的各種族皆組成了自己的國家，並將奉祀"大地女神"之地定為中央聖都，且奉維亞女王為各王國領袖，約定好每十年於中央聖都舉行領袖集會。



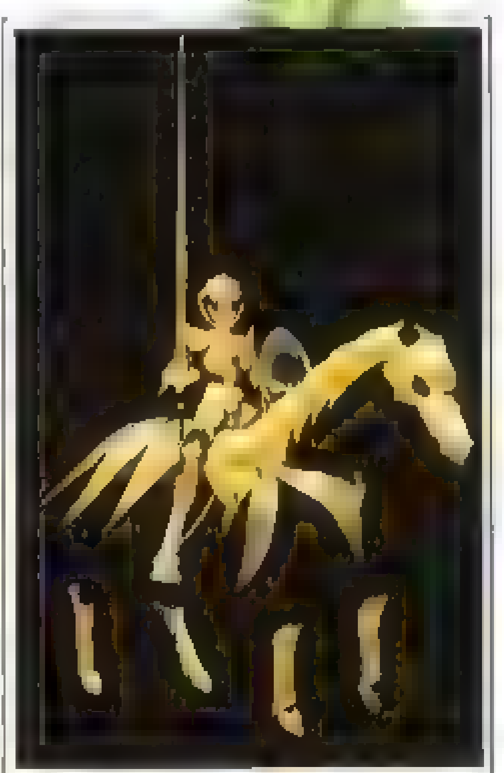
▲充滿奇幻色彩的艾特尼斯大陸

▶ 五大神器劍、斧、弓、槍、鎚

千年後的大地～危機四伏～

1000年後的現在，艾特尼斯上的各國已建立起繁榮的文化與都市，但此時各國之間，早已不復當年的團結互信。各國間的衝突日益增加，隔閡與仇恨也逐漸加深。每十年於中央聖都所舉行的領袖集會，也早已在數百年前便已不復舉行。如今的艾特尼斯，國家與種族間的爭戰不時耳聞，那遙遠的歷史裡所留下的重要謎題，似乎已在人們的記憶中被遺忘～

在一如往常的艾特尼斯大陸上，卻已隱隱然的出現奇怪的徵兆，潛藏在大陸背後的危機，在黑暗的角落中，逐漸蘊釀～當災難再度來臨時，有誰能再度挽救艾特尼斯的厄運呢？或許年青的新英雄們，是希望所在吧！



▲年輕的戰士將負起保家衛國的責任

特別的半即時制戰鬥系統

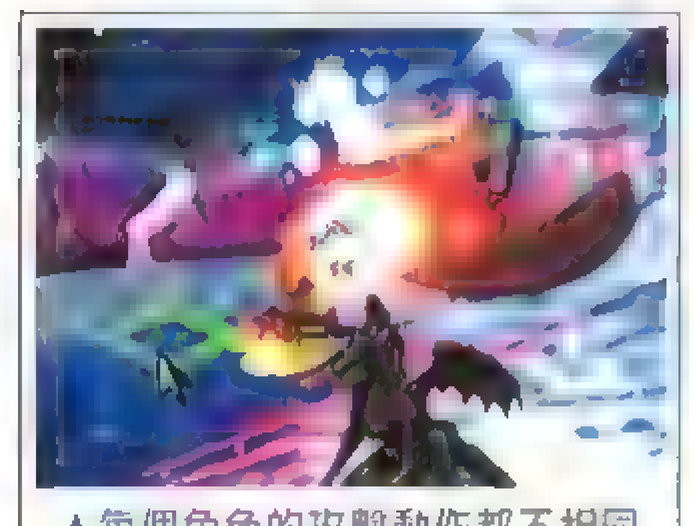
本遊戲的戰鬥方式，是採用半即時作戰系統。遊戲一開始進行後，系統內定的時間便開始計算，每個角色單位會依照該角色的敏捷度，決定一次行動所需要等待的時間。當角色等待之時間足夠時，玩家才可對該角色下行動指令。由於每個角色所需等待的時間不同，所以有可能同時有好幾個角色都可下指令，如果玩家不立即下達行動指令，則該單位便會因此處於等待狀態中，直到玩家下達新的指令為止。

▲戰鬥時是分秒必爭的

◀作戰的方式是採用半即時系統

因為這種時間上的限制，使得在戰鬥時，玩家將感受到前所未有的緊張感，不再像以往的戰略遊戲，可以慢條斯理的決定你的戰術。相反的你必須把握時間，時時注意戰場上的任何變化。雖然這樣子的設計，會讓你在戰鬥時的困難度升高許多，但是相對的，你也將更能體會到分秒必爭的戰鬥樂趣。

華麗多變的攻擊動作



▲每個角色的攻擊動作都不相同

▲光是攻擊就有許多不同方式

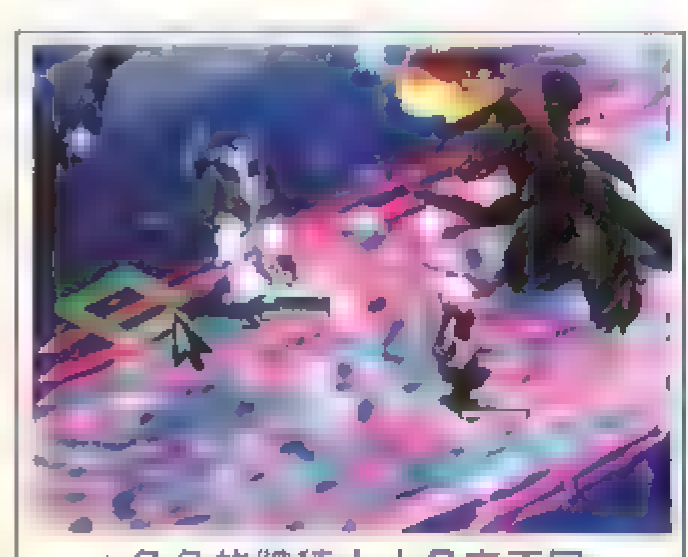
本遊戲最大的特色之一，也是美術人員花費最多時間、最大心力去設計製作的部份，就是在於每個角色的攻擊動作了！總數達百種的攻擊招式，絕對會讓玩家玩到眼花撩亂、目不暇給為止。本遊戲不但主角系的角色招式多，就連配角及敵人，都有一堆招式可以用。從一般攻擊到必殺技攻擊，再從魔法攻擊到主角專用技，每種不同特性之招式，均有其特別動作與屬性效果。

攻擊方式設計不僅是很多漂亮，在設定上也各有不同的變化，光是攻擊模式就可分為一般攻擊、遠距攻擊、必殺技攻擊、魔法攻擊、陣型攻擊、陣型魔法等。其中最特別的設計就是所謂的陣型攻擊及陣型魔法了！什麼是陣型呢？簡單來講，就是玩家必須先達到：1同類型軍種。2必須站在特殊排列位置（例如一字陣便是必須排成一字形）。3必須有這種招式。4必須等所有陣型裡的角色單位可行動，該陣型攻擊或陣型魔法才能發動產生。陣型達成的條件雖然非常困難，不過相對地當然就有它好用的地方，其威力就讓玩家自己去體認了。

單位體積大小差別設計

遊戲中還有一項特殊的地方，就是角色的體積大小差異。遊戲採用菱形格45度角視角設計，在其中出現之角色，除了一般性占一格的單位外，為了表現合理性與魄力感，大型的怪物會依其體型大小的不同，而占了不同的空間大小（而且不只敵方有，己方亦會有加入大型單位之角色，供玩家自由操控）。玩家可自由想像一下，操作一隻比一般人物大上４，５倍的巨龍，對一群小朋友怪物盡情的蹂躪踐踏的快感，這可是一般其它ＲＰＧ或ＳＬＧ遊戲中無法做到的哦！

看過以上的介紹後，相信讀者們都已經了解，「烽火英雄」這個遊戲的特別之處。這個融合RPG及SLG特點的新型態遊戲，不僅在劇情的安排上非常精彩，在玩法上更是有許多的創新，相信一定會帶給玩家們耳目一新的感覺。

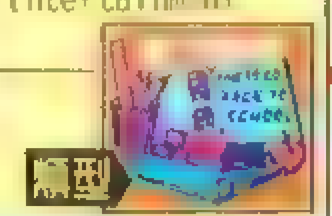


▲角色的體積大小各有不同

虹彩六號 神鬼莫測

Rainbow Six :Covert Cops Essential

自



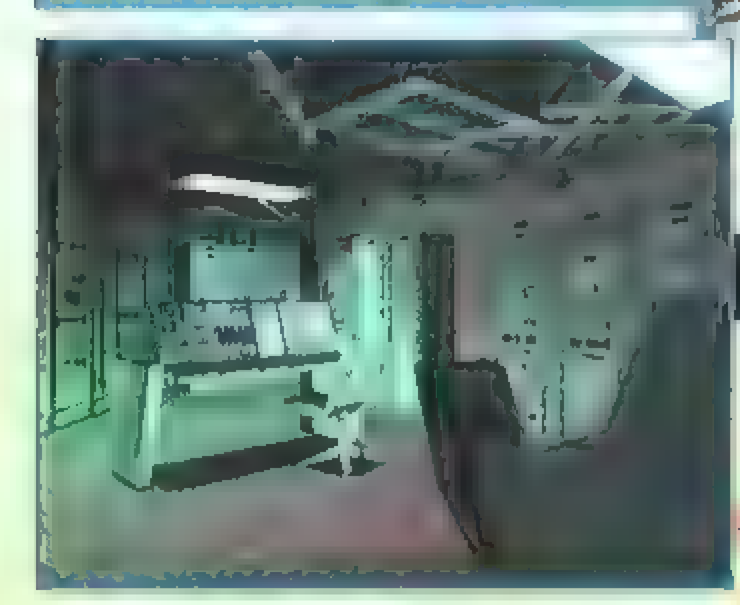
國外發行／Red Storm Entertainment
國內發行／協和國際

機種：PII 266
記憶體：64MB
操作：MOUSE

類型

現役及備役特勤人員加入研發 重現反恐怖行動的真實面貌

■邀請曾參與反恐怖組織的成員加入研發過程



虹彩六號－神鬼莫測(Red Storm-Covert Cops Essential)[illegible]的最新作品。在神[illegible]時，國外的研發[illegible]，研究小組，研究[illegible]組織及反恐怖組織的資料，[illegible]所有關於恐怖份子所發動的攻擊，及所有反恐怖組織所採取的[illegible]深入研究；同時也邀請了[illegible]組織的現役及後備[illegible]加入小組的研發過程。所以不論在戰略戰術的運用上，乃至於裝備選擇搭配上都是經由大內高手[illegible]

反恐怖組織精英現身說法

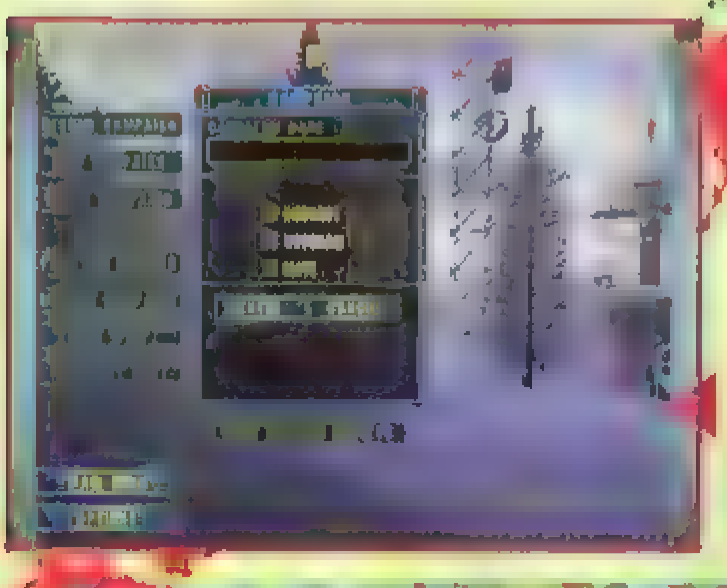
"虹彩六號－神鬼莫測"中包含了在反恐怖主義行動上，稱得上是專家中的專家之精英現身說法的影音資料，同時也包含了針對各項武器及裝備的影音介紹或是照片資料檔案。專家們也會親自說明在遇到各種狀況下，他們經常使用那些武器及裝備的組合來完成任務。玩家不但可以在"任務測試"中，試驗本身對於"虹彩小組"的認識有多少，同時也可以在特別設計的遊戲當中，測試玩家本身的危機處理的專業能力。

■玩家可以在特別設計的遊戲中測試本身的危機處理專業能力

收錄自70年代至今反恐怖題材

湯姆克蘭西的"虹彩六號－神鬼莫測"是絕對是值得玩家收藏的動作遊戲作品，由於前製作業的用心收集資料，所以在遊戲當中同時收錄了研究小組所收集自70年代至今的有關反恐怖的題材，並都已經化身為數位方式呈現在遊戲當中，詳實的考據縮小了電腦科幻與真實世界的差距。

詳實的訓練課程 讓玩家快速上手



遊戲設置了一個反恐怖課程，玩家在課程中要學會如何進行犯罪心理分析

在專家的指導下，在"虹彩六號 神鬼莫測"中，你必須成為一個真正的全方位特勤菁英。為了要讓你可以在各種情況，都可以獨力完成任務。"虹彩六號 神鬼莫測"也設置了一個虛擬的反恐怖課程。在課程之中，你要學會如何進行犯罪心理分析，唯有真正了解恐怖份子在想什麼，你方能制敵機先。

協商談判－不戰而屈人之兵

協商談判也是一件很重要的事，如何方能"不戰而屈人之兵"，或是在最惡劣的環境下為己方爭取有利的生存空間。就要靠你如何去完成一場精采的談判。

成功完成任務的重要因素－適當武器及裝備組合

根據不同的場合來作出適合該任務的武器及裝備組合，是關係到是否可以成功地完成任務的重要因素。在這個虛擬課程內，會對各式的武器及不同的裝備作詳盡的介紹及說明，而特勤專家也會現身說法，說明他們會在那些狀況下，如何作出不同武器及裝備組合的決定。

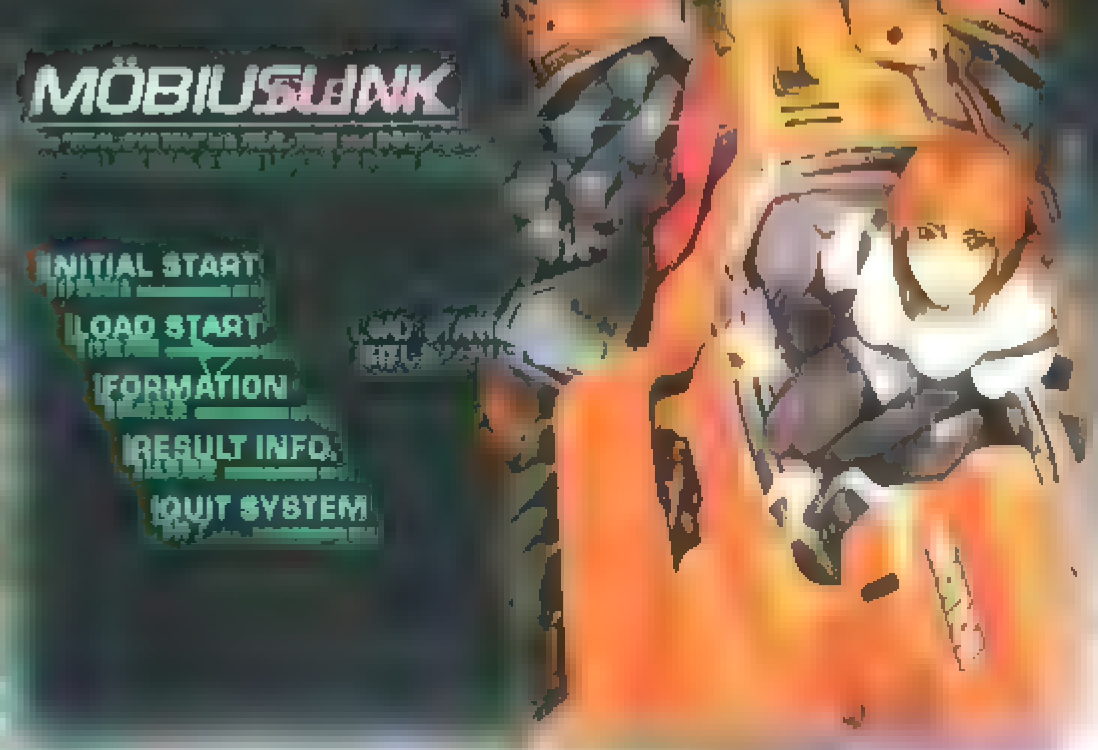
反恐怖主義行動精英現身說法的影音資料

各種任務地形增加遊戲挑戰性

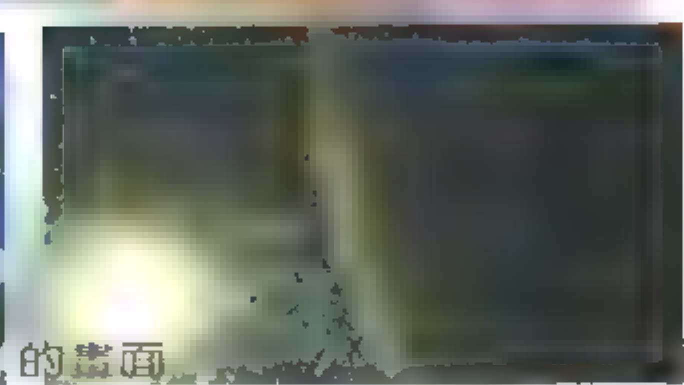
搭乘潛水艇在極地浮出，對佔領雷達站的恐怖份子進行突擊任務

在這次的任務中，玩家必須帶領其它虹彩成員遠征世界各地的不同角落。除了搭乘潛水艇在極區浮出，對佔領雷達站的恐怖份子進行突襲外；也將深入南美山區的叢林中，拯救被毒梟綁架的政府官員。種種的任務都在不同的地區、地形及氣候下進行。而同時會有不同的任務賦予，可以讓玩家展現對各式武器裝備的了解程度，進行不同的器械組合。

迫不及待想要了解"虹彩六號 神鬼莫測"(Red Storm - Covert Cops Essential) 還要什麼更新、更吸引人的玩法嗎？國外發行商已經預定在11月份會推出此款遊戲，而國內方面也會在近期推出。到時，你就可以更了解"虹彩六號-神鬼莫測"(Red Storm - Covert Cops Essential)，並且可以更真實地扮演一位真正的特勤英喲！

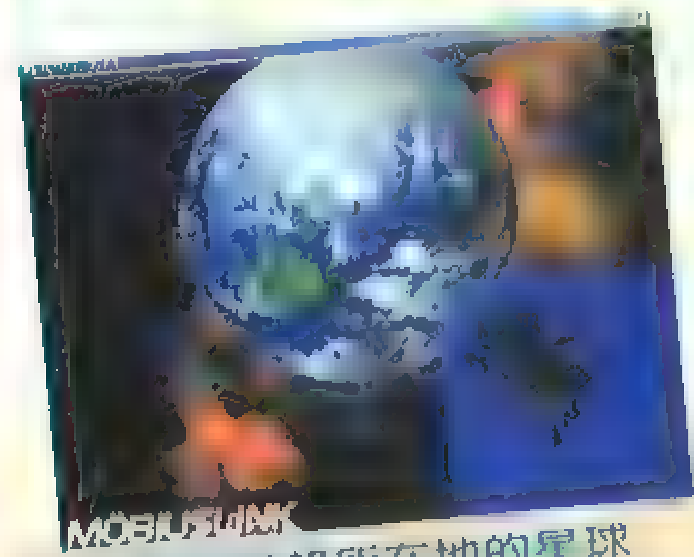


[illegible]



宇宙星球上的陸地及海洋的畫面

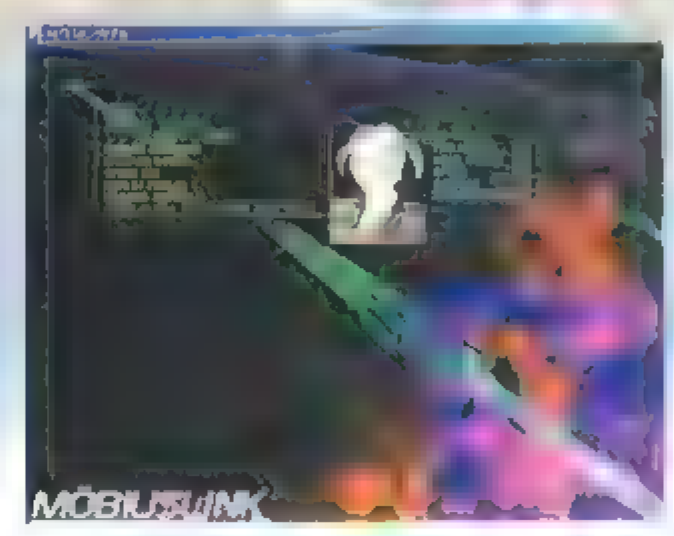
完整模擬戰場指揮官的處境



▲都市聯邦所在地的星球

[illegible]

▲都市聯邦的惑星防禦系統

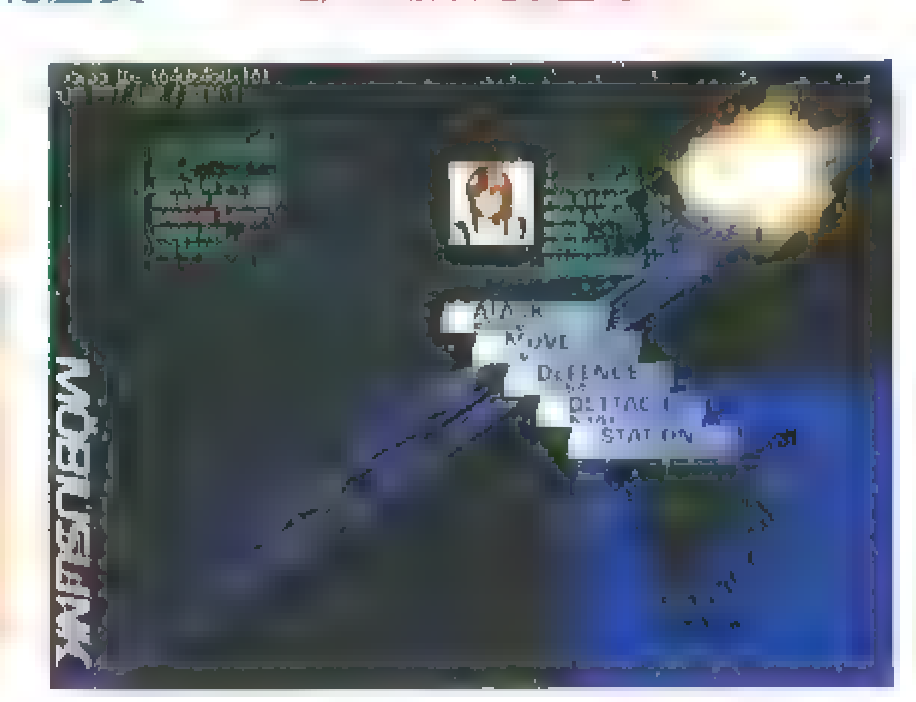


▲西瑞斯帝國的艦隊和艦長

▲都市聯邦的艦隊

[illegible]

玩家在遊戲中不需擔心所有的艦隊補給問題，能夠專心地模擬艦隊的作戰行動，無論是在艦隊的隊形、戰略、戰術都可以盡情的運用指揮，而痛快地將艦隊的戰力引發到最高點



螞蟻雄兵

EMPIRE OF ANTS

“螞蟻雄兵” [illegible] “螞蟻雄[illegible]” [illegible]作來設計遊戲，原著小說以[illegible]生動的內容，在[illegible]各地引起[illegible]由于用於活潑[illegible]的劇情，[illegible]節及性別的分辨。原著小說[illegible]如何合作分工，各盡其職[illegible]中，生存了數億年。並且在其中的危機及各式[illegible]物及昆蟲[illegible]，在世界的各個角落建立了無數個驚人的螞蟻帝國

預定 2001年1月 發行

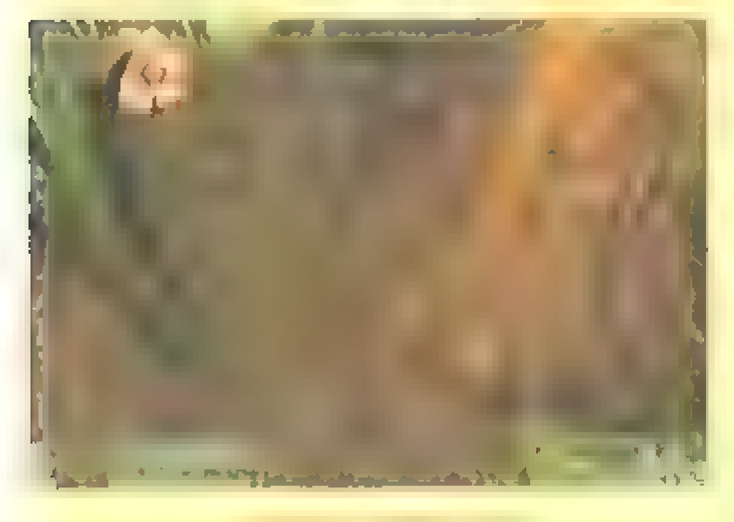
國外發行／Microids
國內發行／協和國際

機種：PII 233
記憶體：16MB
[illegible]

類型 即時戰略

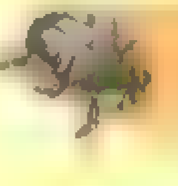
有趣的角色設定

[illegible]不再是全副武裝的士兵，而是[illegible]的小小朋友——螞蟻。有沒有看過有關於螞蟻的生態報[illegible]在[illegible]“螞蟻雄兵”考驗[illegible]。所以，請以[illegible]螞蟻的心態及角度[illegible]這款遊戲，才能得到其中的驚人樂趣！



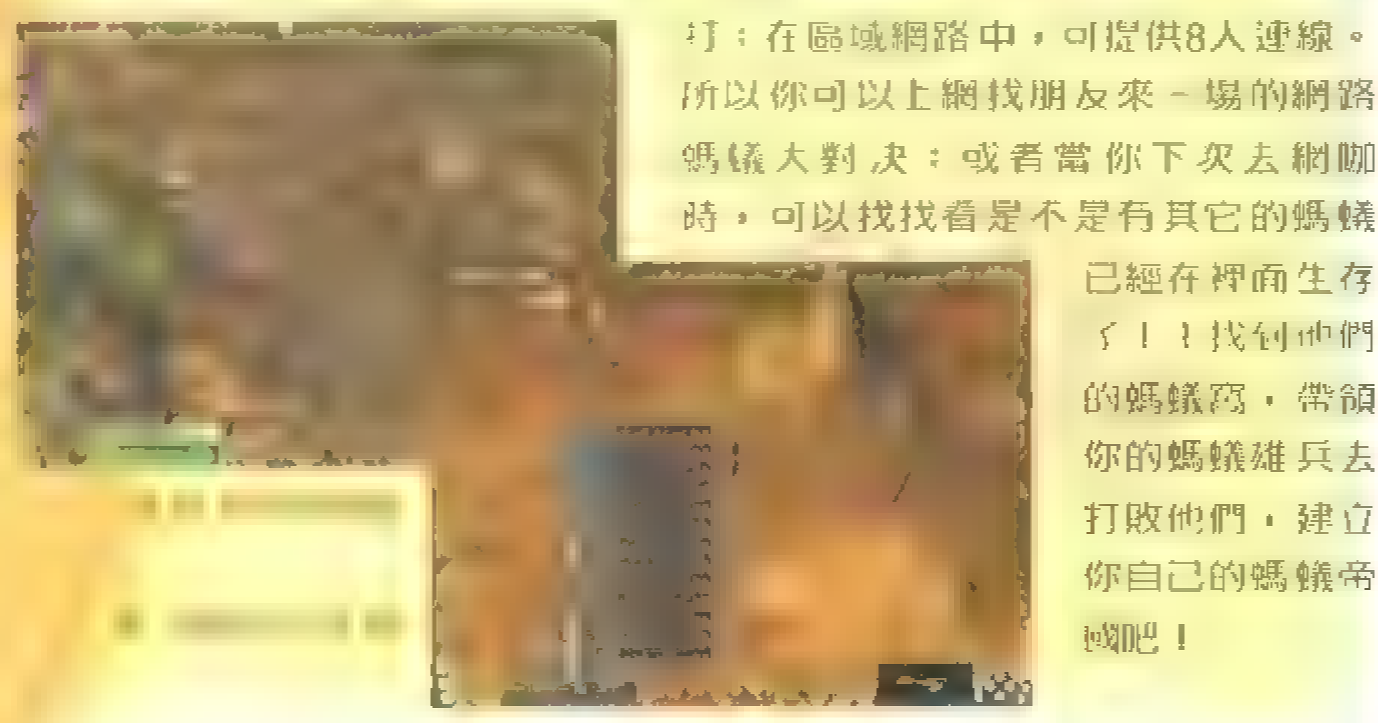
完整呈現螞蟻視野

“螞蟻雄兵”採取了歐洲最新的高效能3D引擎，所以你可以完全以螞蟻的視野來看世界。陪著自己的工蟻出外體驗出外覓食的辛苦，在3D引擎的呈現下，[illegible]工蟻如何長途背負著比自己身體大上幾倍的東西跋涉回[illegible]體驗大敵拔山倒樹而來的視覺震撼。這可是身為人類[illegible]！



螞蟻連線新世界 網路螞蟻の帝國

由於這款遊戲提供了連線對戰的功能。在modem連線上可提供雙人對打；在區域網路中，可提供8人連線。所以你可以上網找朋友來一場的網路螞蟻大對決；或者當你下次去網咖時，可以找找看是不是有其它的螞蟻已經在裡面生存了！！找到他們的螞蟻窩，帶領你的螞蟻雄兵去打敗他們，建立你自己的螞蟻帝國吧！



螞蟻雄兵中文化訊息

為了讓遊戲玩家可以更盡情、更順利地在”螞蟻雄兵”得到最大的樂趣。國內代理公司預計將發行“螞蟻雄兵”的中文版，來減少玩家的文字困擾

惡靈古堡III BIO HAZARD III

「惡靈古堡」系列是日本遊戲公司Capcom最著名的作品之一，即使您沒有玩過這套遊戲，應該多少也聽過它的大名。雖然「惡靈古堡」系列原本是在PS機台上所開發的遊戲，但隨著後來移植技術的進步，讓家裡只有電腦的玩家們也能如願以償地來過過癮。

最受歡迎的生存遊戲

預定 12月 發行

國外發行／CAP()M
國內發行／第　波

- 機種：PII-200
- 記憶體：48MB
- 操作：KEYBOARD

類型

利用周遭的環境作掩護 將可以安全地打擊敵人

最後的一線生機

和前兩代一樣，《惡靈古堡III》的劇情仍舊是繞著殭屍身上打轉。不過，這回主角卻換回了一代身材姣好的女主角－Jill。《惡靈古堡III》的故事背景開始於一座遭到殭屍控制的城鎮，在殭屍入侵的威脅下，這個小鎮的居民死的死、逃的逃，剩下的則全都已經變成了可怕的殭屍！雖然軍警雙方皆派出大量人員對這些噁心的怪物全面進行圍剿，然而卻還是敵不過利用屍海戰術的殭屍群。無論是用機槍掃射或引爆手榴彈，殭屍仍接二連三地如排山倒海般撲襲而來。以上就是「惡靈古堡III」的遊戲片頭，在這之後，玩家馬上就有一場仗要打，感覺上整體步調十分明快且張力十足。

膽大、心細是存活下去的不二法門

華麗的遊戲場景，帶來絕佳的聲光效果

危機四伏步步驚險

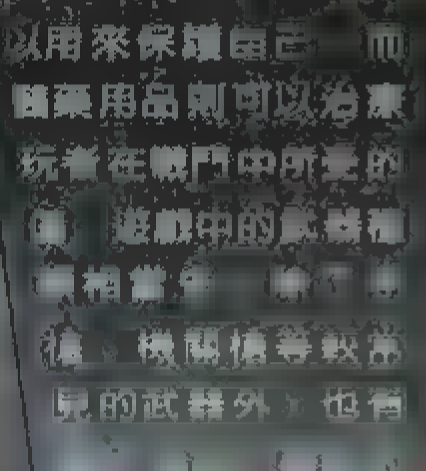
《惡靈古堡III》採用了與「恐龍危機」一樣的動態視角，這種設計最大的特點便是攝影機會隨人物移動改變。在《惡靈古堡III》中，您將很難預料敵人會在何時、何地出現，當您發現他們時，尖尖的利牙早已插進了主角的脖子！除了殭屍外，遊戲中也有一些其他的生物，譬如巨蜘蛛等。與普通的殭屍比起來，這些生物更毒、更猛而且也更致命。

隨著遊戲的進展，玩者將必須面對種類繁多的各式生物，甚至是會使用火箭筒的超級殭屍，這種殭屍與一般緩慢、腦弱的殭屍不同，他擁有強健的體魄，相當快的速度，能夠給與其重擊的，恐怕也只有火箭炮。幸虧，這個傢伙出現的場景不多，不然就算只有一隻，也是很要命的咧！

《惡靈古堡III》中，主角一共有8款不同的服裝造型

各式武器任君挑選

《惡靈古堡III》中提供了各式各樣的武器，讓您可以用來保護自己，而醫藥用品則可以治療玩者在戰鬥中所受的傷。遊戲中的武器種類相當多，除了手槍、機關槍等較常見的武器外，也有[illegible]火箭炮，玩家可以依照自己的個性與喜好來加以選擇，不過，與輕型武器比較起來，重型武器除了取得不易，彈藥也十分稀少。在一些比較困難的等級中，甚至會出現完全以短刀進行攻擊的白刃戰。


對付狗必須速戰速決，否則就吃不完兜著走了

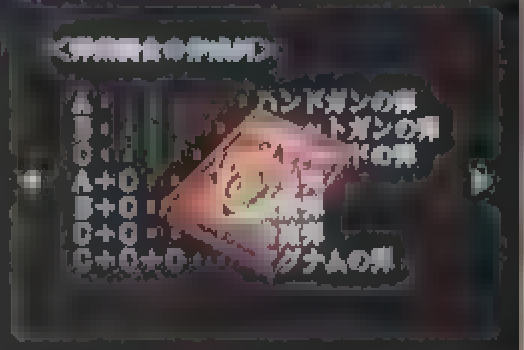
除了殭屍，也有其他種類的怪物

遊戲場景中散落的各式武器、彈藥將能幫助您輕鬆對付一整群殭屍.

難度分級多種選擇

[illegible] 您只能選擇 [illegible]

待金錢存夠後，便可以購買這種特殊的武器


利用物品合成系統所調配出的彈藥中，也有特殊功效的種類

《惡靈古堡III》之「傭兵模式」

雖然「傭兵模式」在遊戲介面、系統與[illegible]都與劇情模式大同小異，然而「傭兵模式」卻[illegible]於《惡靈古堡III》之外，因此，您甚至可以將它當作一款[illegible]遊戲來進行。

「傭兵模式」目的在於[illegible]《惡靈古堡III》的動作面，在這裡您可以專心享受殺戮的快感，而無須為劇情費神。遊戲的目標很簡單，玩家必須在限時之內想辦法抵達遊戲的抵達指定地點，否則就會與這座怪物城市一起炸得粉身碎骨。一路上，玩者將會碰到相當多的阻礙，不過您可以用任何方法，閃躲、撞開或是殺死擋住去路的怪物，並且，每當您轟爛一名殭屍的腦袋，便可以將倒數時間延長個幾秒

擁有彈藥無限的機槍後，[illegible]幾乎很少有接近的機會

機槍十分適於大範圍的掃射

一套令人期待的遊戲

在《惡靈古堡III》中，您將可以享受到更華麗的聲光效果、更刺激的遊戲氣氛，以及更精采的故事劇情。《惡靈古堡III》不久即將在台發售，凡是喜愛「惡靈古堡」的玩家們將可以再次體驗殭屍入侵[illegible]的恐怖滋味。究竟《惡靈古堡III》又能在台灣造成什麼樣的轟動呢？讓我們拭目以待吧！

在「傭兵模式」中如果成績太好，就會出現惡魔前來「慰勞」一番

屍體有啥好看，不好好走小心撞到殭屍

天使之都

Angel

天使之都是一款擁有濃厚中古歐洲世紀風味的冒險遊戲。玩家要在五個風格各異、魔獸星佈的關卡中，利用破壞力強大的武器，以及遊戲過程中不斷精進的魔法，勇破勁敵、智取星石，敲響黑暗女神的宿命喪鐘，重現盛世光明。

‧廣闊無垠的世界觀‧

遊戲風格是採取寫實的手法加以表現的。以第三人稱位於主角後方的視點，忠實地詮釋了整個遊戲世界內的空間感，玩家可以詳盡的判斷所在地的景物與相對應關係，這也是在設計之初，製作小組之所以會選用這種視角的主要原因。

◀看似平靜的皇宮，潛伏著那些危機呢？

預定12月發行　（體驗）（展示）（樂布）

設計公司／宏碁電腦
發行公司／第三波

▶機種：PII-233
▶記憶體：64MB
▶操作：K、M

類型　動作冒險

自行研發的語音辨識系統

遊戲利用自行研發的即時語音辨識引擎，玩家可以在遊戲進行中任意瞬間行使法術，不再需要使用枯燥繁複的指令輸入，只要像魔法師一樣，口中念念有詞，就可以從容有序地控制主角動作，同時可以施用各系攻擊／防護法術，除了便利簡易的優點之外，還增加了遊戲的真實感，是這款遊戲與眾不同的特色。

充滿挑戰的人工智慧

在人工智慧方面，為了使非玩家控制角色的攻擊、逃跑等行為能近似於真實生物的反應，製作小組着實花費了大量的時間與程式碼搏鬥，以期每一種生物都有着全然不同的攻擊與施法形態，怪獸受到攻擊後的反應也全然不同。玩家在進行遊戲時，一定要對個別的族群作些基礎的熟悉工作，否則在遭遇戰時是會非常不利的。

簡易的戰鬥控制

主角的移動與攻擊，在直覺的複合鍵與連擊鍵設計之下，所用到的按鍵數目大幅降低，使用搖桿手把的玩家不用去擔心按鍵不夠用的惱人問題，即使是慣於使用鍵盤的老玩家，也可輕易的上手，不會有突兀或難以操控的感覺。

▲準備施展雷電法術
◀遭遇群體攻擊的魔獸

太平天國

預定12月發行

設計公司／極真科技
發行公司／第三波

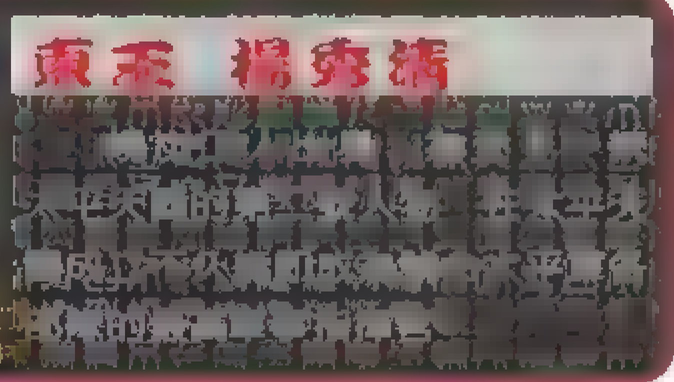
- 機種 PC 133
- 記憶體 32MB
- 操作 [illegible]

類型

在上一期的雜誌中，我們已經將「太平天國」的遊戲內容做了初步的報導，現在就來看看這款遊戲中，究竟有哪些人物開啓了這個磅礡的大時代呢？在此簡單介紹一下：

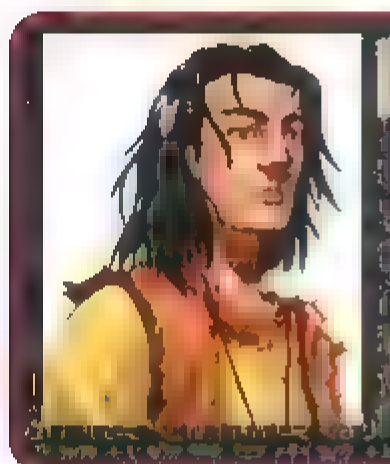
天王 洪秀全

東王 楊秀清

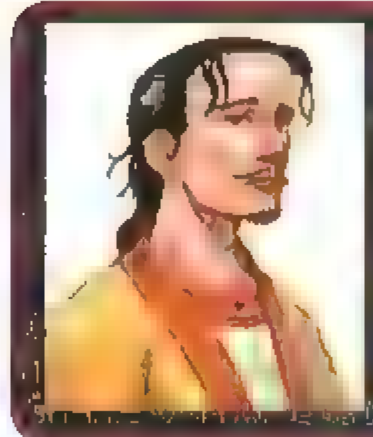


南王 馮雲山

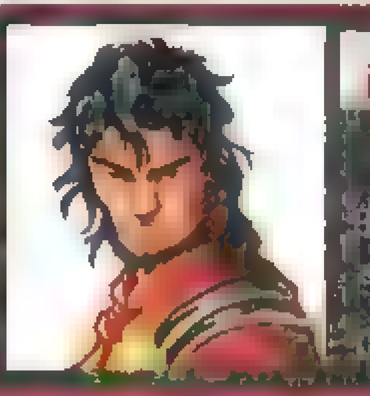
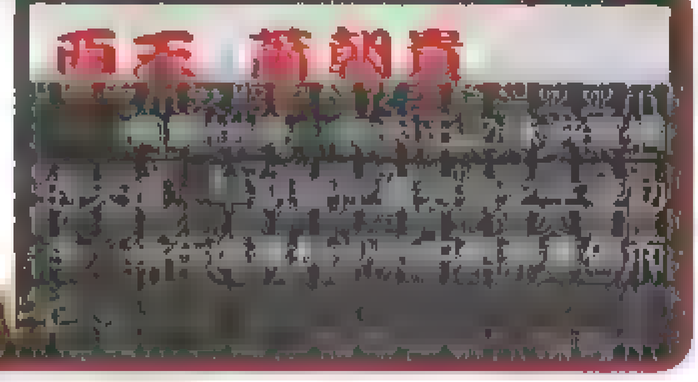
翼王 石達開



忠王 李秀成

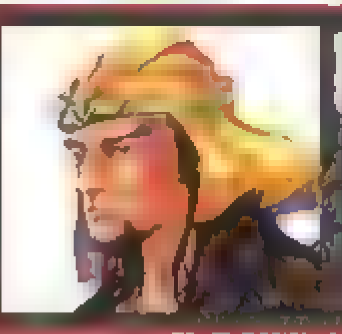


西王 蕭朝貴

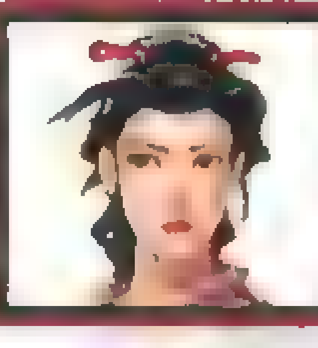



北王 韋昌輝

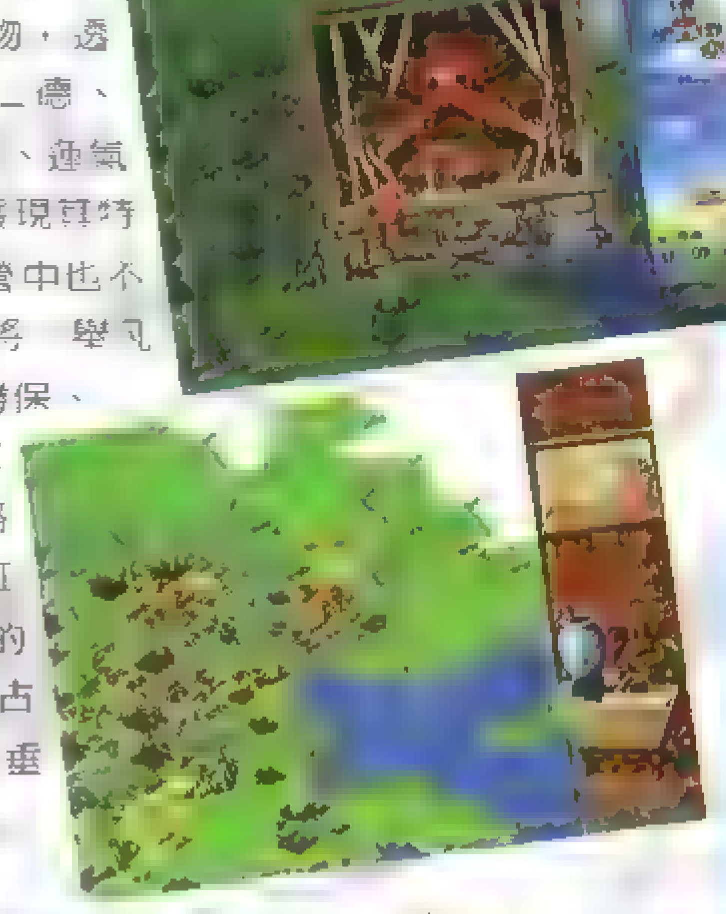
英王 陳玉成



洪宣嬌



在天下一統－太平天國中，這些分屬敵我陣營的歷史名將人物，透過年齡、智謀、仁德、戰鬥、政治、聲望、運氣、交涉等數值以展現其特質。大清軍的陣營中也不乏當時的滿漢名將，舉凡向榮、張國樑、勝保、胡林翼、左宗棠、李鴻章、僧格林沁、曾國藩、江忠源等等，忠心的效忠這個腐朽的古老王朝，作最後垂死之掙扎！



大航海時代III

大航海時代III是以西元15世紀末，16世紀前葉的中世紀為背景，玩家在遊戲中所扮演的角色為一個熱中海上運動的航海家，其最主要的目的，就是在未知的領域進行乘風破浪的冒險。

而在踏上旅途之前，您有一些準備工作得做，如到圖書館找尋各種奇異的傳說與理論，好成為日後探險的線索；或是尋求贊助者金援冒險活動；以及去酒館、旅館尋得適合的夥伴；當然雇用船員、補充食糧、載運可交易的土產也是在航運前不能少的，待一切安排妥當，就是可以航向新世界的時機了。

11月

國外發行／KOEI
國內發行／台灣KOEI
▶ 機種：486DX-66
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：M

類型

[illegible]

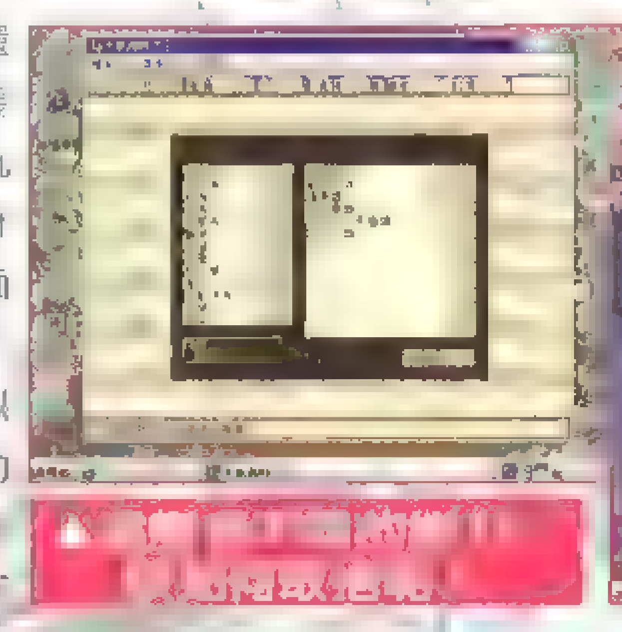
不同於大航海時代II、IV或外傳的預設人物方式，在III代裡，除了原本遊戲內定的二個人物外，玩家還可以[illegible]的創時代人物。關於這個角色，你不僅可以決定他的出生年月日、血型、長相等基本參數；他的智力、武力、魅力、甚至運氣也可根據你的評斷來調整；還有較特別的就是在特殊專長方面的安排了，由於本遊戲的設定是在西元15世紀左右，那個航海時代的黎明期，所以一些現代人認為理所當然的事情，[illegible]在那時都尚未成立，正因為如此，故大航海時代III中，便設計了以往本系列都不曾有的[illegible]能力、與專業知識（神學、歷史學、科學等）的特殊專長

[illegible]

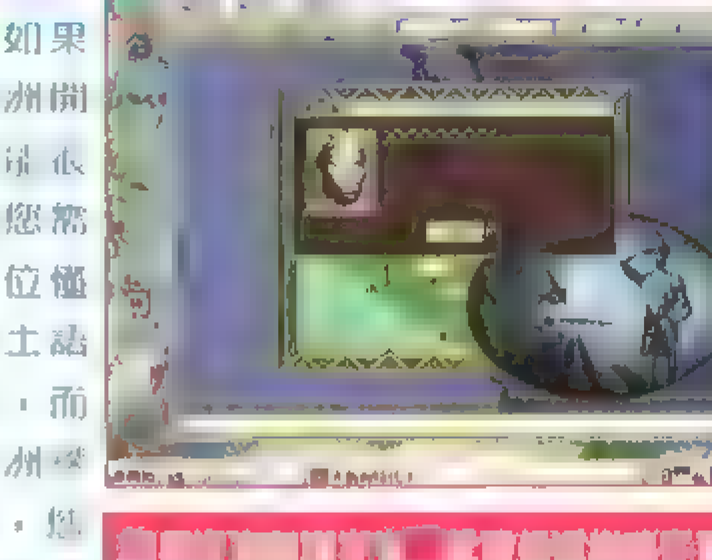
[illegible]

為了實現征服世界的[illegible]，玩家不但必須在遊戲的過程中不斷更換擁有不同能力的夥伴，以確保遊戲進行得更順暢外，還得時時把握自我成長的機會，換言之，玩家可以因為這項設計，而得到遊戲最全面的樂趣，不若以往，夥伴更換的重要性似乎不高，且自身能力則是與生俱來的。

以翻譯這個工作為例子，如果您想在美洲[illegible]，那您需要的是一位懂得中南美土語的翻譯官，而假若在美洲冒險完畢後，您的下一個目標[illegible]，因為您現在需要的是一個會非洲土話的人士[illegible]，這樣不管有沒有夥伴或夥伴是誰都不重要了嘛！



[illegible]



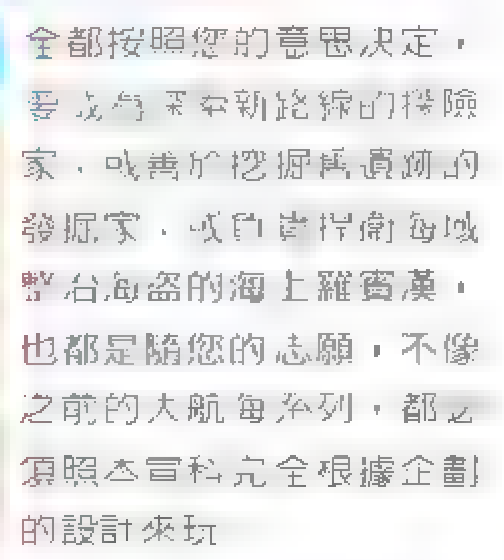
[illegible]

但這又是本遊戲設計的很巧妙的地方，即是雖然[illegible]，做最適宜的調配便是本遊戲的重要課題，也是精彩之處

[illegible]

由於人物可以讓玩家自行創造，所以本遊戲也沒有所謂的[illegible]式路線，或正確行徑，該怎麼玩、如何玩，全都按照您的意思決定，要成為[illegible]新路線的探險家，或[illegible]挖掘[illegible]遺跡的發掘家，或[illegible]海域[illegible]海盜的海上羅賓漢，也都是隨您的志願，不像之前的大航海系列，都必須照本宣科完全根據企劃的設計來玩

[illegible]



名勝古蹟的遊戲環境

在遊戲中，不但世界各地的都市，如：倫敦、里斯本、巴黎等均位處於真實的位置外，一些著名的遺跡，如：「史前巨石群」、金字塔，流通的交易品，如：「茶葉」、「玉蜀黍」；跨越兩地的航線，如：「西行印度航線」，也都是按照史實來鋪陳，所以在遊戲的過程中，玩家將仿如哥倫布、麥哲倫般的，肩負起開創人類新頁的責任，且更妙的是，上述的歷史名人也將出現在遊戲中，和玩家一較長短。

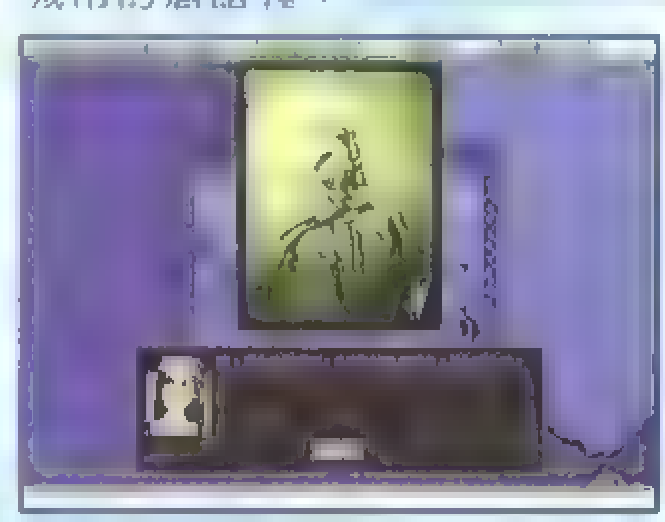
據說有詛咒的圖坦卡門面具

認識吧！人面獅身像

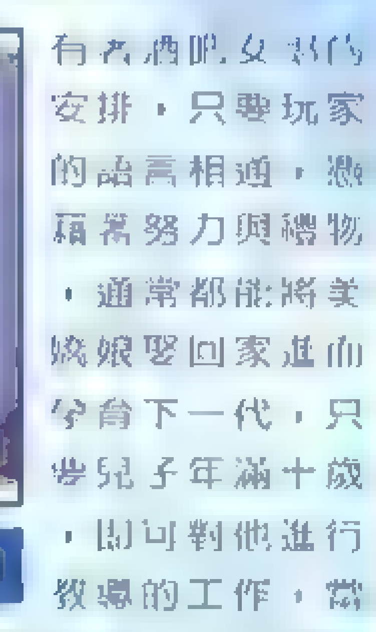
讓航海之夢永續經營

隨著遊戲中人物年紀的成長，代表玩家的畫像也會跟著改變，當航海了二、三十年後，所有的滄桑與辛勞可能都會不留情的刻畫在臉上，使玩家會有種時不我予的感慨，所幸本遊戲有傳宗接代的設計，可以讓這個航海之夢繼續綿延下去。在某些城市的酒館裡，有著酒吧女郎的安排，只要玩家的語言相通，憑藉著努力與禮物，通常都能將美嬌娘娶回家進而孕育下一代，只要兒子年滿十歲，即可對他進行教導的工作，當他到了十八歲後，甚至可以把自己的事業遺志託付予他，只要伴侶本質良好，後輩的本事將會青出於藍、而更勝於藍。故有計劃的培養航海世家，搞不好會生出比海上之王鯊魚更利害的狠角色也說不定？

沒別的了，當然是想娶你做老婆啦！



終於被我追到手了



▲把重責大任交給下一代

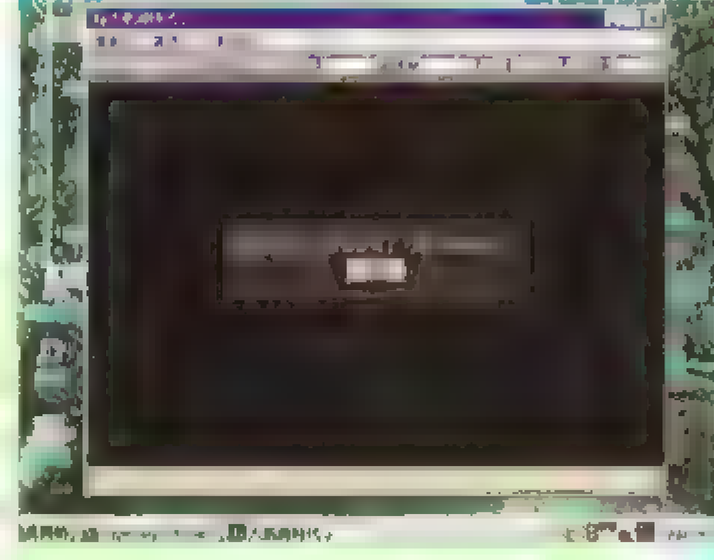
不僅人物會隨著時代而改變，城市的發展也是跟著時間的齒輪不停向前，交易品種類的增加，船舶的演進，都存在使玩家於遊戲的過程裡，享受不斷的新鮮與驚奇！還在等什麼？趕快來加入海上霸主的行列吧！

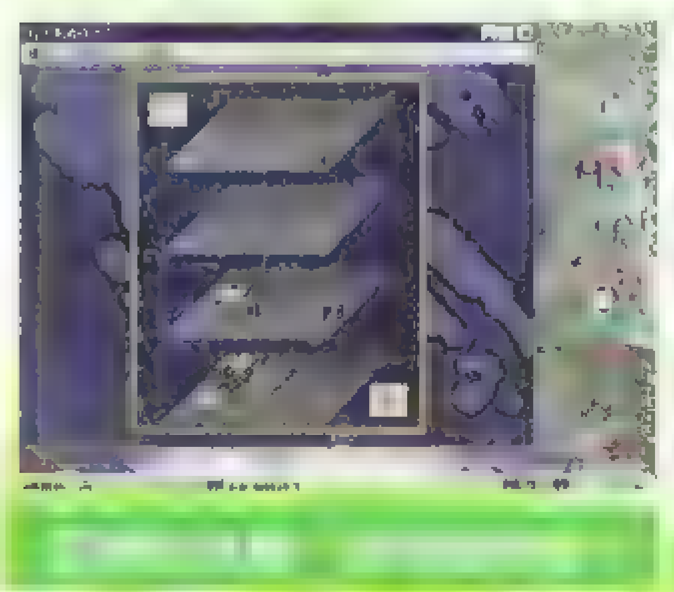
▲華麗燦爛的聖馬可大教堂

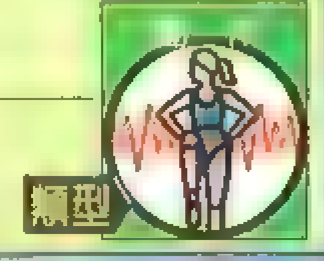
▶小心！別將水濺出來了！

豐富多樣的迷你遊戲

以往在前幾代中找到著名的歷史遺跡時，般多只出現一張圖片，或一段劇情，但在大航海時代III裡，不但有靜態的圖片、說明、及美侖美奐的影片，有些特殊的寶物，甚至還必須通過益智小遊戲的關卡，才能獲得。而那些小遊戲中，有的是以猜謎的方式呈現、有的是以磅秤取決勝負、有的是利用船石中考驗玩家的智慧，雖然其難度不算太容易，但也不至讓玩家想到頭破血流，而不思其解，所以可稱得上是怡情、助興，對於本遊戲，頗有烘雲襯托之功。







12月 發行

國外發行／Inc[illegible]

國內發行／松崗

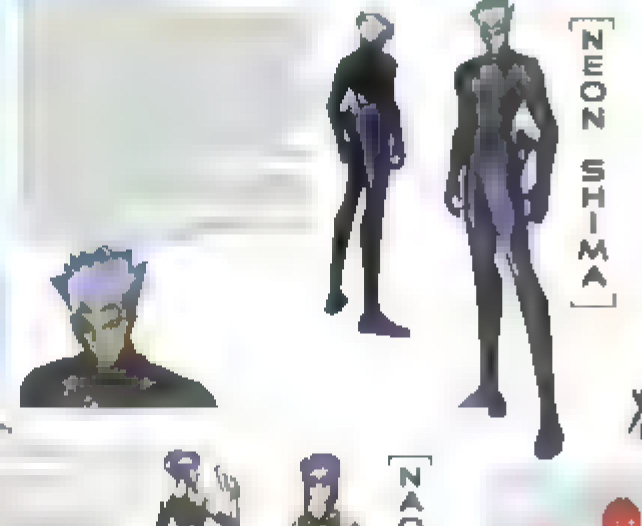
- 機種：PII 350
- 記憶體：128MB
- 操作：KEYBOARD

類型

津波 Tsunami 2265 中文版

日式大型機甲的魅力，曾經是許多人從小的夢[illegible]，[illegible]那數十尺高的機器人[illegible]……，不知曾讓多少人著迷其中

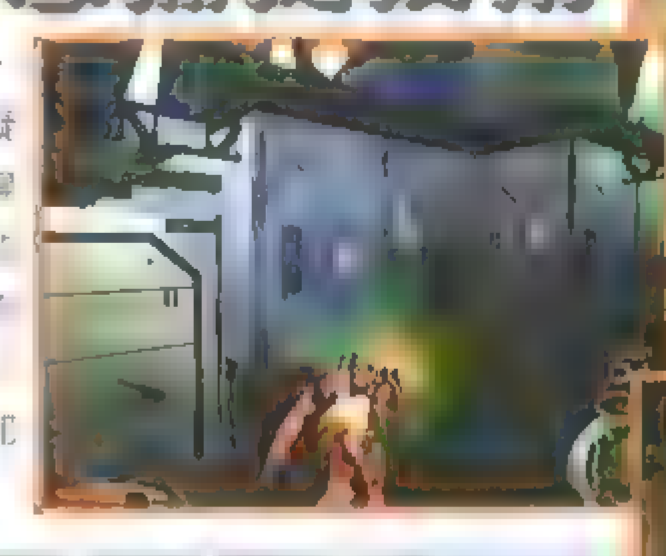
「津波2265」（Tsunami 2265）就是這樣一套以第一人稱動作射擊[illegible]的[illegible]，[illegible]的效果，以及高水準的日式配樂，將大型機甲充滿魅力的[illegible]面淋漓盡致的呈現出來。玩家將可以選擇女主角Naoko Hikari或男主角Neon Shima進行遊戲，駕駛大型機甲，在一觸即發[illegible]的戰鬥之中，[illegible]



男女主角的背景資料

日式配樂與動態捕捉技術

遊戲音樂是有[illegible]式[illegible]，隨著戰情的起伏時而明快[illegible]，在令人窒息的緊張肅殺氣氛之中，穿梭在遊戲中[illegible]場景，包括沙漠、叢林、高科技城市、[illegible]等，多達17個的不同的場景，加上所有機甲[illegible]動作都使用動態捕捉技術（Motion Capture）製成，Naoko與Neon操作機甲的每[illegible]個動作都將會精細地呈現在玩家眼前



所有機甲的動作都是使用[illegible]

角色互動也是重點之一

「津波2265」中機器人的造型也不遑多讓，17個不同造型的人型機甲，透過簡單靈活的操作方式，與各式無堅不摧的強大火力，包括雷射、飛彈、追蹤飛彈等等，超炫的爆炸光影效果，讓大型機甲在卡通畫面中所展現的魅力重新活躍在電腦螢幕上。與其他遊戲中人物的互動也是「津波2265」的重點之一，與不同的人物互動將會產生不同的結果，當然，也影響了遊戲本身的進行，甚至有意想不到的劇情進展喔！

加入死鬥模式

遊戲除了緊湊的劇情模式外，還提供更[illegible]的死鬥模式，玩家可以操縱Naoko或Neon在敵方機甲的槍林彈雨之中，深入[illegible]軍事基地，體驗拚命的快感。「津波2265」預計在12月發行，屆時相信[illegible]大型機甲的玩家們帶來一番不同的感受

古靈精怪 GIFT

可愛小英雄 勇勇救公主

「[illegible]故事背景說起來有點異想天開，[illegible]，因為發現了[illegible]遊戲的[illegible]，儘管[illegible]公主[illegible] Globo被大惡魔綁架，無助地等待救援，[illegible]有人敢挺身而出，只有這位看起來不甚起眼的GIFT願意[illegible]島，帶領7個小矮人在7個瘋狂的世界冒[illegible]，然後再將公主救[illegible]。

[illegible]R LOISEL與PULTCH表示，這次塑造GIFT[illegible]企圖心，[illegible]出像瑪莉兄弟一樣[illegible]電玩明星，[illegible]GIFT[illegible]快，[illegible]

就像玩瑪莉兄弟一樣，一開始玩跳不過是很正常的，多試幾次就行了！

預定11月發售

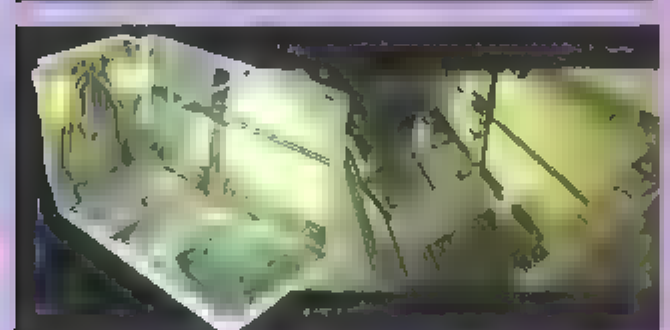
國外發行／CRYO
國內發行／英特衛

- 機種：PI 266
- 記憶體：32MB
- 操作：MOUSE

類型

活潑有趣的關卡設計

[illegible]

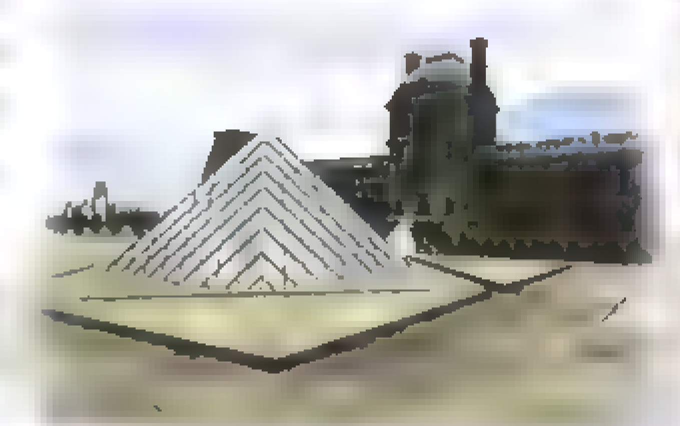


[illegible]之後，[illegible]面前，引誘[illegible]，[illegible]機關上面，[illegible]可以[illegible]，[illegible]這樣[illegible]解決難纏[illegible]囉！

奪寶奇謀中文版
Louvre: The Final Curse

羅浮宮是舉世聞名的藝術寶庫，也是法國最重要的藝術資產。由於羅浮宮是法國歷代皇帝的住所，因此以羅浮宮為中心的故事亦不勝枚舉。時至今日，羅浮宮更成為遊戲創作者的好題材。

奪寶奇謀以羅浮宮為故事場景的遊戲，玩家在遊戲中扮演女密探員莫妮卡，接獲指令前往羅浮宮探查神秘事件，卻發現自己捲入一樁古老的詛咒，莫妮卡必須穿梭時空、收集各種物品、解開背後的詛咒，才能挽救世界，免於毀滅的命運。



12月	發行
國外發行／INDEX	
國內發行／松崗	
機種：P-133	
記憶體：16MB	
操作：M	

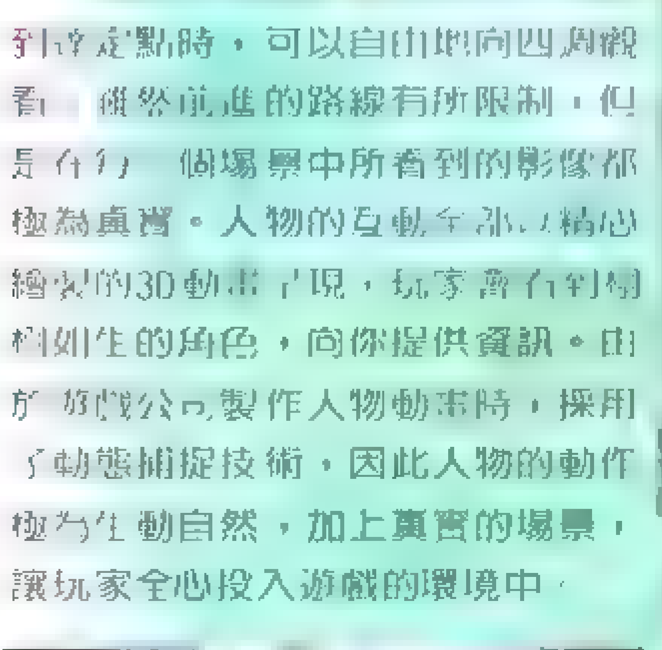
穿梭不同時空中的羅浮宮

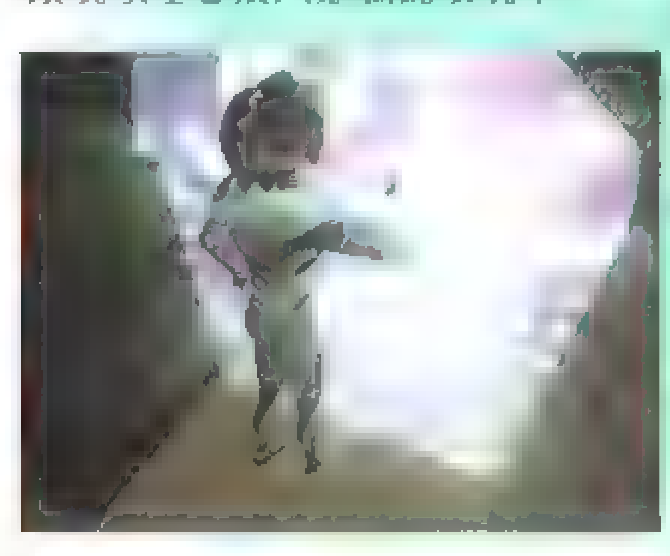
由於羅浮宮在歷史中具有藝術的背景，遊戲以四個時空的羅浮宮為中心，玩家在遊戲中將進入四個不同時空：現代、中古世紀、文藝復興時期，以及路易十四時期；而遊戲中四個時空的羅浮宮都是根據歷史重新描繪，將羅浮宮的樣貌呈現出來。玩家在遊戲的過程中，就好像真正的羅浮宮，讓玩家得以一窺這個世界上獨一無二的藝術寶庫，在各種不同時期的風貌。

3D [illegible]

遊戲採用最新的3D技術，玩家到達定點時，可以自由地向四周觀看，雖然前進的路線有所限制，但是在每一個場景中所看到的影像都極為真實。人物的互動全部以精心繪製的3D動畫呈現，玩家會看到栩栩如生的角色，向你提供資訊。由於遊戲公司製作人物動畫時，採用了動態捕捉技術，因此人物的動作極為生動自然，加上真實的場景，讓玩家全心投入遊戲的環境中。

在解謎過程中，物品的尋找當然是「奪寶奇謀」的遊戲重點，透過簡易的操作介面以及中文介面，玩家可以很容易的在羅浮宮中穿梭探索，搜尋遊戲過程所需要的物品，而不同的物品也可以加以組合，也許在碰到解不了的謎題時，答案就在玩家手中已有的物品之中。遊戲耐人尋味的深度，與不同的場景與時空變化，相信能為玩家帶來一段迷人的羅浮宮之旅。





天空之鷹 艾爾賽特任務

以精緻的繪圖、細膩的戰略技術，加上一個介於現實與幻想之間的"異世界"為故事舞台，衍生出一部耐人尋味的模擬策略遊戲，是日本工畫堂2000年最新力作，耗時三年，投注無數人力，所製作而成的一部模擬策略遊戲佳作「空中之鷹－艾爾賽特任務」，即將和國人見面！

エアサイト・ミッション

預定 12月 發售
國外發行／NEC
國內發行／會宇多媒體
▶ 機種：P-166
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：MOUSE
類型

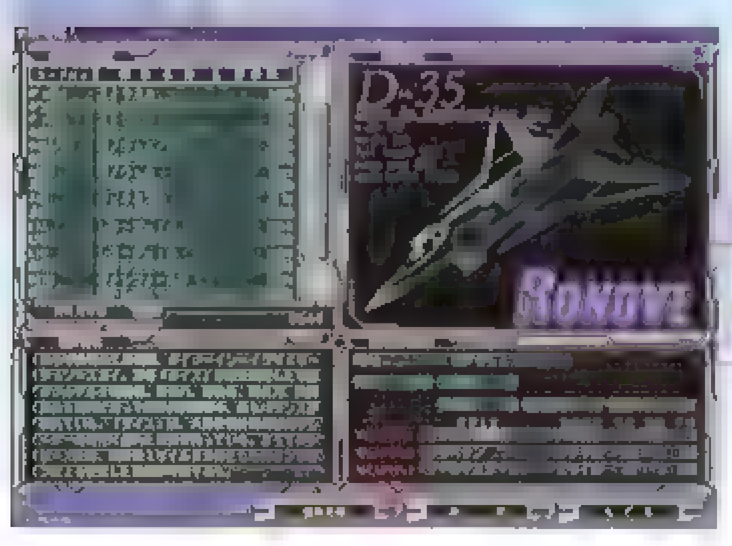
維持社會治安的天空之鷹

在異世界的戰爭舞台，玩家操控經營的是一家維持天空治安、伸張正義的公司「撒旦剋星」（Satan Muncher），旗下的「空中之鷹」是一支配備最頂級武器，擁有全方位功能的飛行部隊，基地為「飛鷹總部」（Airsite Mission Headquarters）位在亞特蘭提斯正中央。玩家所要負責的部份是要解決「異世界」中所有的紛爭事件，有時候可能是敵人主動攻擊，也可能是接受別的空中城堡的委託。一旦有紛爭發生，玩家就必須立刻做出最正確的決定，指派適當的飛行員跟戰鬥機出使任務

親自作戰或幕後統籌　任君選擇

在有事情發生的時候，玩家可以選擇是不是要親自出馬去執行任務，或是指派有經驗的飛行員。如果玩家想體驗一下駕駛超光速戰鬥機，與敵人正面對決的快感的話，那就要選擇戰鬥機、武器等裝備。如果玩家選擇的是指派其它的飛行員去執行任務的話，那就要特別注意到你手下的人員的基本狀況，像是體能等級、精神狀況、心情指數等重要數據。另外硬體設備也是不可忽視的問題，像是戰鬥機的採購與維修、武器的研發與補給，都是「撒旦剋星」經營下去的重要關鍵！

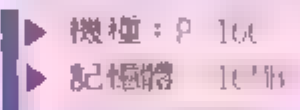
◀要隨時注意飛行員的體能狀況

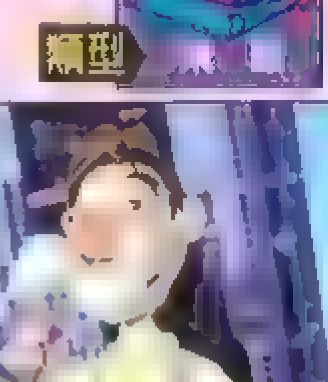


戰略檔｜「空中之鷹」支援網路

[illegible]國內的代理公司在產品上市的同時，開放網路[illegible]戰服務，讓玩家可以得到第一手的情報，另外還有全國性排行榜統計，玩家可將自己的輝煌戰果[illegible]

黑金企業2

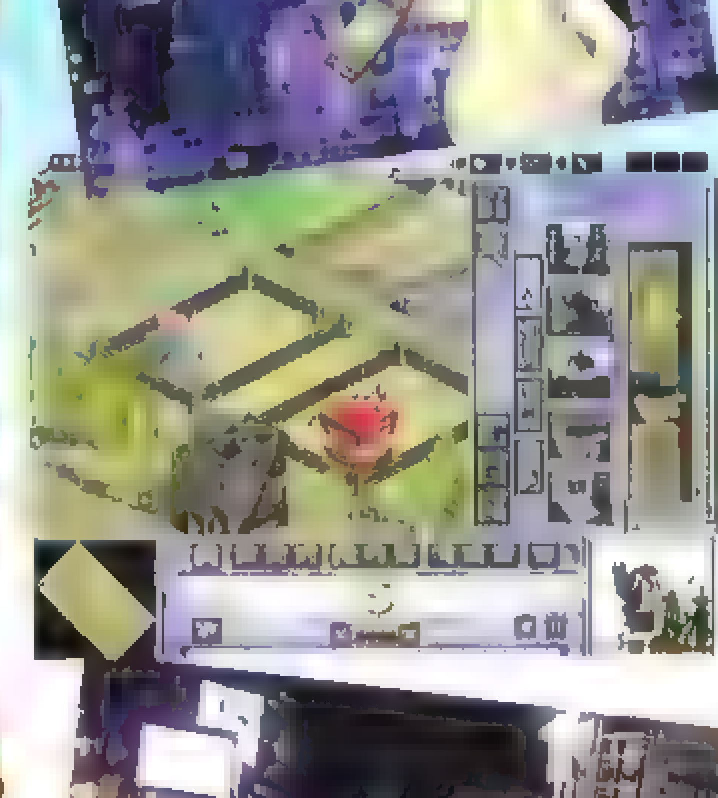




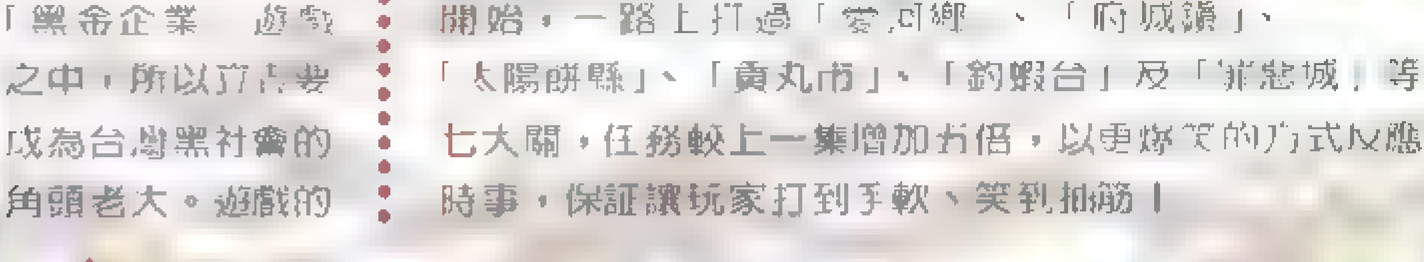
「黑金企業2」挾帶著上一集的黑色爆笑「ㄚ丶」魅力，且將以全新的故事情節，更諷刺的笑點，更誇張的表現手法，準備再次佔領台灣市場！如果你是黑金企業的子民，那你一定要加入「黑金企業II」，如果你還不是，那趕快做好加入的準備吧！因為今年12月，全台將陷入「黑金企業II」的暴風半徑之中！你以為你能躲得過嗎？

故事情節完全配合台灣時事發展

第一集的黑金企業故事背景是發生在60年代的美國東部，以獨特的笑點，在台灣的遊戲市場上掀起一股不小的黑色幽默風暴。而這次「黑金企業2」挾帶著同樣的笑點，全新的故事情節，再加上徹底本土化的遊戲設定，再次登陸台灣，預計今年12月，全台將再度陷入「黑金企業II」的黑色爆笑軍團的行列之中，所有人都要做好防禦準備，並嚴防狂笑射滴、白眼失神，嚴重的可能導致交感神經失調，最後可能有失去語言能力的危險，全國國民應嚴加戒備！



支援四組人馬進行幫派生死大對決



遊戲中，玩家所要扮演的角色，是台灣唯一的無政府企業「巴拿里」裡面的一個小混混，因為看過太多香港古惑仔系列的電影，又沈迷於「黑金企業」遊戲之中，所以立志要成為台灣黑社會的角頭老大。遊戲的任務開始於此，接下來，玩家必需一路由南台灣打上來，從被政府忘記的一個小城市「巴拿里」開始，一路上打過「蜜河鄉」、「府城鎮」、「太陽餅縣」、「貢丸市」、「釣蝦台」及「悲悲城」等七大關，任務較上一集增加五倍，以更爆笑的方式反應時事，保証讓玩家打到手軟、笑到抽筋！

支援區域網路對戰

另外，「黑金企業II」同樣支援區域網路對戰，玩家可透過學校、社區或公司內部的IPX進行幫派生死大對決，不過，如果對手不再是電腦的話，可能進行的速度就會以倍數增加，所以最好還是自己先練熟一點，再來「痛宰」你的「朋友們」吧！

▲小蓋被綁了，是女人打……

帶「ㄙㄨㄟ」的小蓋

故事背景發生在第三集「猴島的咀咒」結束後幾個月，男主角小蓋（Guybrush Threepwood）戰勝李查克並和伊蓮結婚。兩人到馬里島度蜜月，但噩運卻接二連三而來，除了伊蓮因為離開自己的小島太久，而被判定為「已經嗝屁了！」。還有更慘的情形，當伊蓮要到行政首長的家證明自己還活得好好的時候，才發現那個地方已經被攻擊，人卑就不知跑到那裡去了！而聰明的你（也就是小蓋），準備要在這麼多爆笑的事件當中，發揮自己無比的搞笑智慧，進行另一個全新的冒險旅程……

預定 11月 發行　(體驗)(展示)(販布)

國外發行／LucasArts
國內發行／美商藝電

- 機種：P-200
- 記憶體：32MB
- 操作：K

類型

▲路克島是新的冒險旅程

遊戲以對談方式進行

整個遊戲的進行都是利用與人交談來完成任務，而其中的交談內容當然少不了一些奇怪的對話！如果您曾經玩過這一系列的遊戲的話，您就會知道遊戲當中最常出現的，就是互相「吐槽」的功力了。《猴島小英雄・逃離猴島》也不例外，當你「吐」得別人無話可說時，你就越容易得到勝利而進行下一關。

▲

▲遊戲中……

和LucasArts兩年前出品的另一套冒險遊戲「神通鬼大」一樣，玩家和遊戲裡非玩家角色對話時，會帶出一系列的對話選項，這些對話選項沒有一個會是「錯」的，而且這些對話都是很幽默的。在圖形設計上，畫面將呈現彩色的多邊形角色，例如小蓋便使用了一千五百個多邊形，他能夠走路或跑步，而且玩家不會發現畫面裡有任何的紋理貼圖縫隙的情形，也將看不到修剪的痕跡。

使用鍵盤控制男主角

使用同一個遊戲引擎的冒險遊戲，神通鬼大在視覺效果上採用黑色系列，而逃離猴島是以亮白及多彩多姿的色彩為主，因此遊戲看起來比神通鬼大有活力。此外，在控制介面也有了改變，玩家將不再用滑鼠控制男主角，這回改用鍵盤上的方向鍵來拯救倒楣的他。

▲用色鮮豔的遊戲畫面

蘿拉的新歷險即將展開

▲這個石棺全概台[illegible]

預定 12月發行	
國外發行／EIDOS	
國內發行／第三波	
機種：未定	
記憶體：未定	
操作：K	

玩家應該記得在末世啟示錄最後，賽赫洛斯神殿倒塌，我們的女英雄蘿拉因此消失在眼前。不過玩家不用擔心，因為蘿拉在古墓奇兵5（Tomb Raider Chronicles）裡又回來了。這套新系列遊戲的故事重點，是以蘿拉在昔日冒險中從未透露的情節為主，總共分成四段，而每一段獨立的冒險都是向玩家訴說著蘿拉的過去，由於這四段劇情是透過時間的串連方式進行，玩家會逐步認識青澀少女時期的蘿拉和成熟嫵媚的蘿拉。

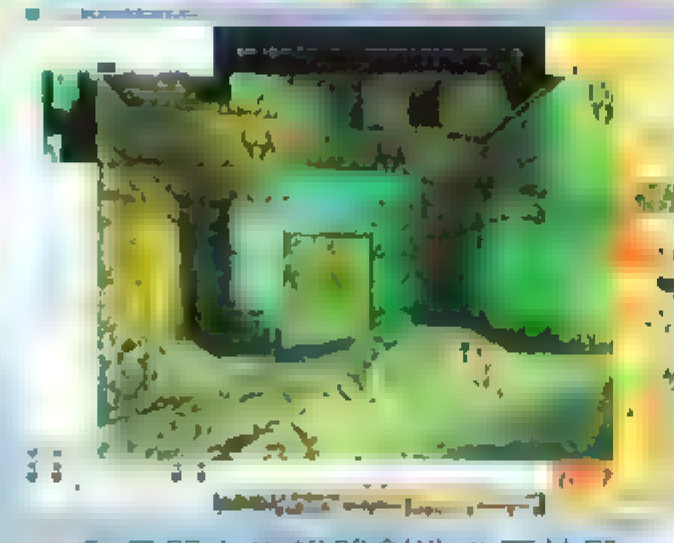
在這款新遊戲中，玩家當然繼續扮演集智慧、美麗與勇氣於一身的蘿拉，在遊戲所提供的冒險環境裡包括羅馬、U船基地、一個由高科技打造的城市、以及一座愛爾蘭島嶼上冒險。

破關方式各有巧妙

遊戲中，每段冒險故事都有其各自的重點，而且需要玩家採行不同的策略來過關。例如，在愛爾蘭島這一關裡，玩家沒有任何武器配備，必須以解謎的方式過關。在這一關中，蘿拉是一個二八年華的俏姑娘；U船這一關有點X檔案的感覺，而羅馬則是典型的古墓奇兵遊戲，玩家必須靠靈活的動作來克服難關；至於高科技城市則講究秘密行動、策略以及透過同伴ZIP的指引來過關。

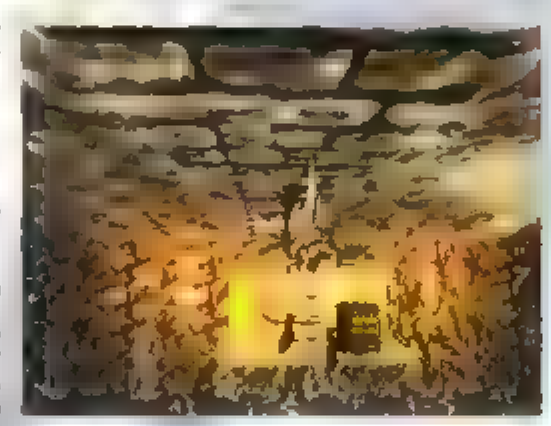
古墓奇兵5結合古墓奇兵系列遊戲的全部精華，為了改善圖形及讓玩家能更順暢地玩遊戲，遊戲的引擎還經過修改。另外，環境與光源也比末世啟示錄更細膩；值得一提的是，遊戲的物件儲存系統經重新設計後，玩家能結合運用更多的武器與物品。

蘿拉的身手越來越靈活



▲利用關卡編輯器創造地下神殿

除了上述特色外，蘿拉還能做出更多的新動作來克服障礙，包括在平行桿上搖晃、拉著繩索一步一步地走、徒手偷襲等，另外，她也能夠由一處靈活地蹦跳至另一邊。除了這些動作外，蘿拉還會爬水管及柱子。在武器方面，蘿拉將會使用到魚叉、狙擊槍和三氯甲烷（chloroform）等。值得一提的是，Eidos所推出的古墓奇兵5共有PC、PS及DC三種版本，但PC版卻加送一個可創造屬於自己的古墓奇兵冒險故事的關卡編輯器，其內有範例及教學關卡，以及建造關卡所需的工具。這個關卡編輯器是由古墓奇兵設計團隊所設計，而且已隨著新遊戲而修改版本，玩家可藉此設計屬於自己的新關卡。



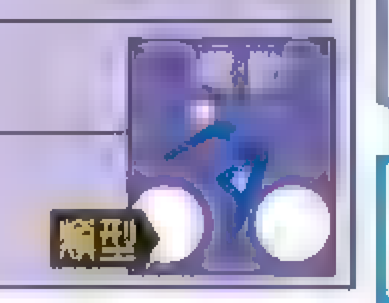
▲蘿拉展現攀岩的工夫

雲絲頓賽車4 NASCAR 4

預定 1 月發行

國外發行／Sierra
國內發行／未定

▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：K、J



設計公司Papyrus長久以來便被公認為賽車模擬遊戲的領導者，其中以雲絲頓賽車（NASCAR）系列遊戲為同類型遊戲的佼佼者，本文為玩家介紹的雲絲頓賽車4是該公司的最新作品。

享受風馳電掣的感覺

在遊戲裡，Papyrus的設計師採用該公司在一九九八年獲得傲人銷售成績的Grand Prix Legends遊戲引擎。此一物理引擎能創造其它遊戲無法匹敵的真實感，如輪胎急速旋轉、偏滑角度、速度感、 跑道轉彎前進、車體翻滾、急踩煞車、以及躍空前進的能力等等，都能以全3D物理模型呈現。

◀▲賽車轉彎時是遊戲最真實與刺激的時候

例如，賽車四個車輪中的每一個都各自獨立成型(molding)，呈現的效果是駕駛與操作能更精確地表現出來。另外，車子能不斷地變換速度，而碰撞效果的呈現也大幅改進，如果玩家撞得更慘的話，車子會顯示損毀情形，而且零件會一路跟著掉落。

▲賽車駕駛座視角可看到領先自己的跑車

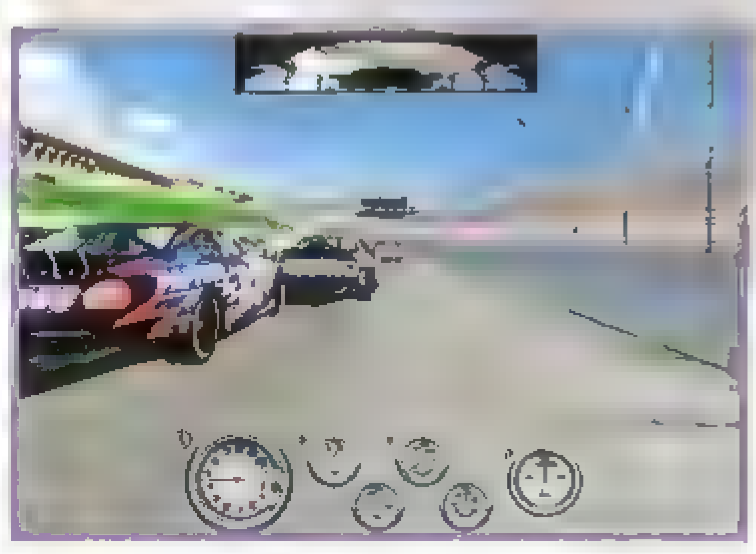
雙遊戲引擎讓賽車活起來

雲絲頓賽車4除採用Grand Prix Legends的物理引擎外，Payrus另外在遊戲裡加了很多新特色，包括經過大翻修的新繪圖引擎、新的多人共玩設計，增加駕駛輔助、提供汽車安裝簡單說明的選單、以及一個汽車工具箱等，這些新特色使遊戲倍增真實感。

值得一提的是，這個新的繪圖引擎可以透過OpenGl或Direct3D，把CPU及繪圖晶片的效能發揮至最大，除了可去除畫框速率的滯延外，還可支援任何影像卡提供的色彩解析度；另外，在透明、光亮及投影的表現上堪稱「相片般真實感」。

對於主導遊戲互動的AI方面，設計團隊也完全將其改寫，讓遊戲更加人性化。在音效表現上，由於Direct3D的支援，賽車轉彎磨擦聲宛如臨場；另外，遊戲在力反饋的效果，也來得比雲絲頓賽車3棒。另外，車道的呈現也相當的受到美工人員的重視，再加上正面觀眾席的畫面比以往更加細膩，這些因素將會使賽車場內的緊張氣氛倍增。

▲跑道旁的樹十分逼真



自任天堂紅白機時代開始的「勇者鬥惡龍」系列，至今在遊戲史上仍佔有重要的地位，此後，日式RPG遊戲就有了基本雛形與方向，以歐洲中古世紀為背景，強調在魔法多樣化的趣味；另外在職業屬性的增加，更加深入的角色的個性刻畫，讓玩家在角色扮演上，能夠創造出更多的變化。

樂園保留了傳統日式RPG的風格並結合了線上遊戲多人參與的樂趣，試圖創造出以團體眾人為觀點的勇者世界，RPG世界裡，玩家除了要自行努力成為勇者外，還必須要跟許多勇者玩家們合作、競爭、互動。

人物創造方面

樂園的人物角色造型，共有10種類型、4款色系，若再搭配6種武器，總共有240種變化。人物造型的影響，僅是角色性別，因為角色性別的不同，完成任務或裝備特殊道具後，也會獲得較不同的特殊稱號，例如女性專用稱號：魔法少女、兔女郎、月下的劍姬、女帝等，10類造型中有四類是女性造型。

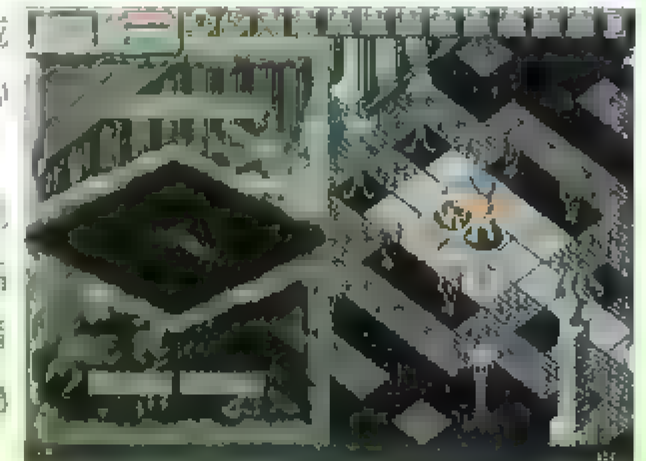
決定人物造型後，接著就是人物的技能選擇，玩家可以在19種技能中，選擇設定3種，19種技能選項中有的是屬攻擊技能：用劍、斧、弓、槍、杖、武鬥，也有屬於魔法技能：僧侶、魔法師、召喚師；還有輔助冒險進行的特殊技能：千里眼、百寶箱，玩家必須衡量人物的未來發展傾向，搭配調整出最有效的技能選項。

特別要強調的是，在樂園世界裡，沒有完美勇者的存在，若想以「勇者最強」的觀點來發展樂園的人物，人物角色會無法發揮專長的技能，同時也會失去遊戲的樂趣，最後會在冒險進行上遭遇瓶頸的局面。

等級（LEVEL）與階級（CLASS）

樂園人物的成長方式，與一般RPG大不相同。傳統RPG的升級方式採取打倒敵人獲取經驗值，當經驗值累積至特定程度時，人物的等級（LEVEL）便可提升。樂園的升級方式，重視實戰經驗，當人物攻擊等級較高的敵人時，便能提升攻擊值1點；當人物受到等級較高的敵人攻擊時，便會提升防禦值1點；而當人物以魔法攻擊等級較高的敵人時，魔法值也會提升1點。而攻擊值、防禦值、魔法值累積至10點時，人物的等級（LEVEL）便能提升1級，而等人物的等級超過的敵人後，就必須尋找等級更高的敵人練功。

除了等級外，另一個與角色相關的重大要素是階級（CLASS）。人物的階級分為四級：見習生、冒險家、探險者、勇者。因應階級的不同，武器、防具、魔法也有不同階級的使用限制，階級愈高，所使用的武防具或魔法愈不必受侷限，而愈高等級的武防具，也隱藏著許多神奇的效果。



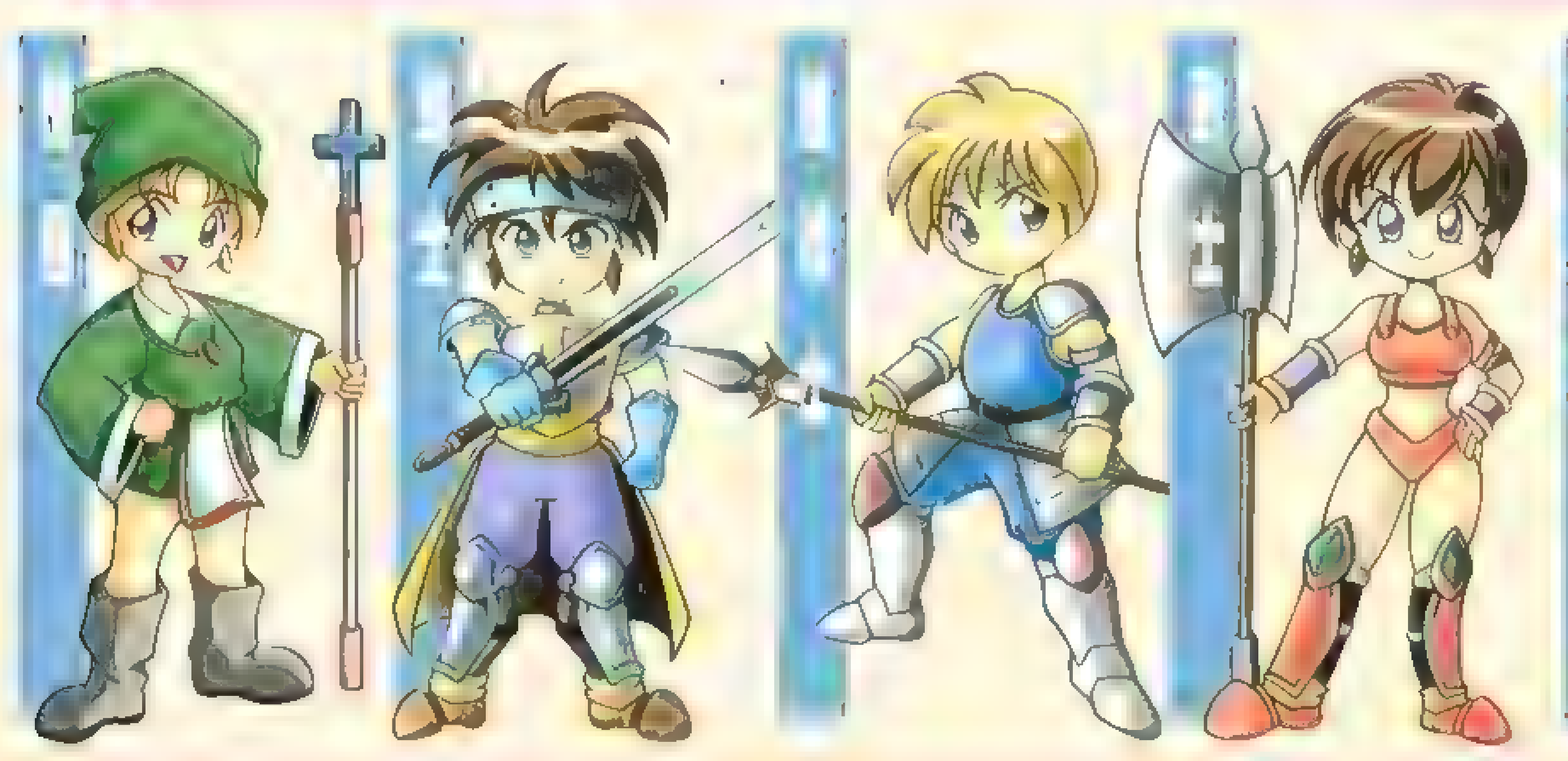
階級的晉階，必須要完成特定的事件。第一轉由見習生晉階為冒險家，必需要先到拉蘭王城見過神官後，依神官的所言，去尋找彩色魚鱗後，經神官的洗禮後，便能晉階成冒險家；第二轉必需在特定時間內，拜見19位技能人師後，便能晉階；至於要成為勇者，則視角色定位為戰士或是魔法使，也有不同勇者之路，不過晉階除了要完成任務外，還要付出被所有能力值被消減一半的代價。

樂園的魔法系統

樂園的魔法，是由魔法石排列組合而成的。魔法石，代表著樂園世界裡的某些能量或元素，目前所知的共有12類。要使用魔法，先決條件是人物必需要有僧侶或魔法師技能，但是魔法師不能使用代表生命和神聖的魔法石；而僧侶也不能使用代表死亡與邪惡的魔法石，因此若要成為全能的魔法使，請初設定人物時，就得把技能選擇在僧侶和魔法石。

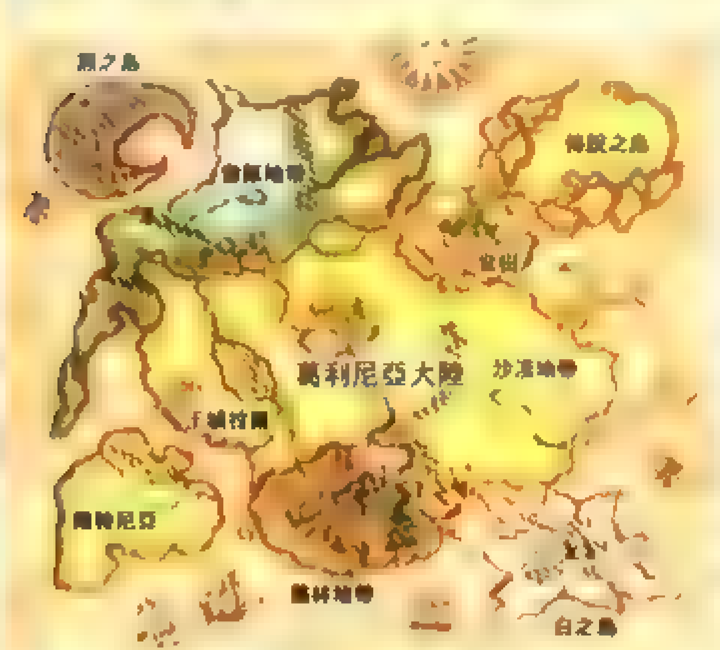
樂園魔法共分六大類：炎屬性、雷屬性、冰屬性、神聖（生命）屬性、邪惡(死亡)屬性、究極屬性。六系魔法再搭配不同魔石，可組合出不同的魔法效果。在攻擊對象時，也要依照對象屬性施以正確的魔法攻擊，方能達到魔法最佳效果，而究極屬性魔法，必須要勇者階級才能合成

另外，樂園也有「言靈魔法」，言靈魔法是指用語言方式表現，在遊戲中是以特定的文字輸入後，就會發生很奇特的效果，而且不會消耗魔法值。這些特殊的語言魔法，在冒險中的「諸部房間」內都會得到相關訊息或暗示。



樂園的冒險世界

樂園世界的組成主要以葛利尼亞大陸為中心，以四個主要島嶼，環繞在四週：分別是初始之島－隆特尼亞、黑之島、白之島、傳說之島－賽雷特；另外，還有廣大的地底迷宮、都市、神殿。葛利尼亞大陸上又可區分為以王城拉蘭為核心的南部平原區、樹林叢生、容易迷路的森林地帶；礦物與礦脈分布在北部平原區，充滿了無生機的沙漠區，終年銀白色的雪原區。



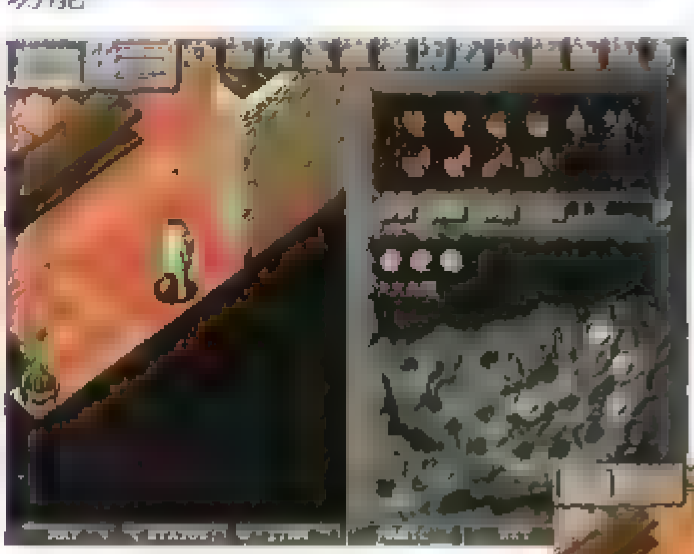
隆特尼亞是玩家誕生在樂園時，最初的冒險舞台，被分隔為二部分，玩家出身的七村莊位於南方，呈環狀分布，初上手的玩家必須在此熟悉人物的操作方式，玩家起初可以進行「開店許可」任務、或在「未知道場」練功。

被河川與南部七村分隔的是隆特尼亞中部，島上唯一的教會位於此，島的中部與北部被巴羅巴爾山脈所阻，玩家必須先通過「冒險道場」的試煉，再經過地下都市依克 原，才能到達隆特尼亞北部。

而玩家若要前往主要大陸－葛利尼亞，必須到位於初始之島北部的赫普爾島村，花錢搭船就能安全地抵達王都拉蘭。若玩家不花錢，也可以冒險走海底通路，再穿過平原地帶，才能抵達拉蘭。

在操作介面上

為了讓玩家能簡易地操作樂園，遊戲設定了12個動作熱鍵。玩家可以依自己需求，將動作鍵設定為攻擊、道具使用、武器裝備、魔法使用、特殊技能等功能。



另外，比較特殊是魔法視窗的設定，樂園魔法是由魔法石排列組合而成，玩家得到魔法石後，必須再搭配目前現有的魔法石組合。而郵件視窗依然是玩家們交友的好工具。特別是玩家組隊時，若有伙伴不幸罹難時，很可能就要用郵件視窗通知同伴，幫忙拾起同伴的魂和遺落的裝備。

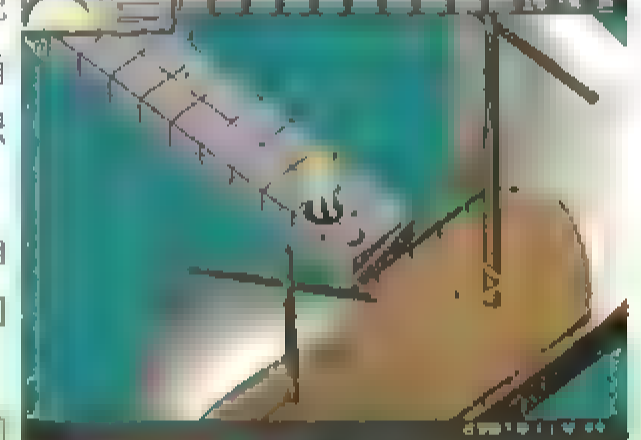
魂的設定，也是樂園的特色之一，每個人物有三個魂，若人物不幸死亡，就會遺落一魂於命案現場，玩家復生後，必須去尋回失落的靈魂。若有其他玩家很熱心地撿到失落的靈魂，將靈魂當道具使用後，靈魂就會被超渡至教會，玩家可以到特定的教會找回自己的靈魂。

或許有玩家會擔心，失落的靈魂會不會被他人佔據，甚至被用來當威脅的工具，關於這點，玩家可以放心，因為任何人不能把置於道具欄內的靈魂帶離線，一旦離線，道具欄的靈魂便會留落在原地。

武器的裝備也是樂園的重點，武器有六種類型：劍、斧、弓、槍、杖、武鬥系。劍系武器，可以讓玩家再另行裝備盾，在攻擊和防禦上都很均衡提升，斧系武器是雙手裝備，講究完全的攻擊性，但命中率較低；弓系武器是長程武器，而且可連發，對不敢貼身攻擊的人，是最適合不過；槍系是在弓系和斧系的折衷武器，能夠延伸距離攻擊，甚至是刺穿敵人，一次攻擊二個敵人；杖系武器會大量提高MP值，魔法型人物最適合；武鬥系是雙手裝備，如爪類，攻擊力和防禦力較低，但命中率較高。

敵人、對手、朋友

在樂園中，除了基本常見的怪物：史萊姆、蝙蝠、骷髏外。許多任務或關卡的魔王設定也非常有特色，例如黑闇支配者只有物理攻擊有效、光之支配者只有魔法攻擊有用。其他重大的敵人角色還有死神、封印的惡魔、魔龍等。

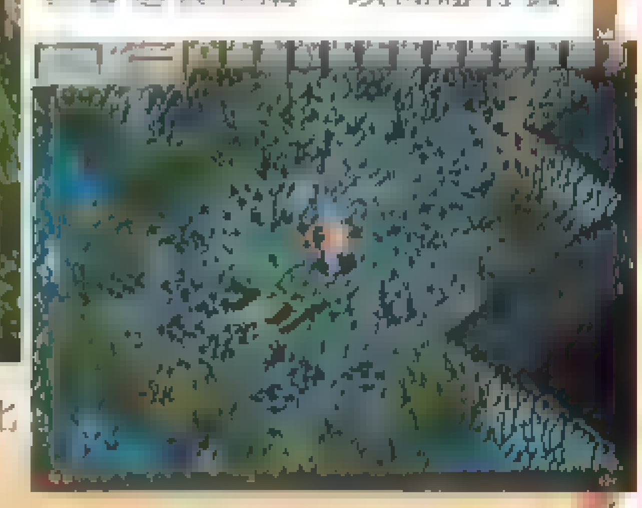


通緝犯是樂園中的重要角色，他們的造型和玩家一樣，因此初上手的玩家，往往會認為遭其他玩家迫害。區別通緝犯的方式是以滑鼠點選他時，若左下方的姓名是紅色時，表示為通緝犯；若姓名顯示為白色、黃色、紫色、藍色，則分別表示是見習生級、冒險家級、探險者級、勇者級玩家。若擊倒通緝犯後，將通緝犯的靈魂帶到通緝犯公會，可以換到其他道具、魔法石、或金錢。

重視多人互動遊戲性

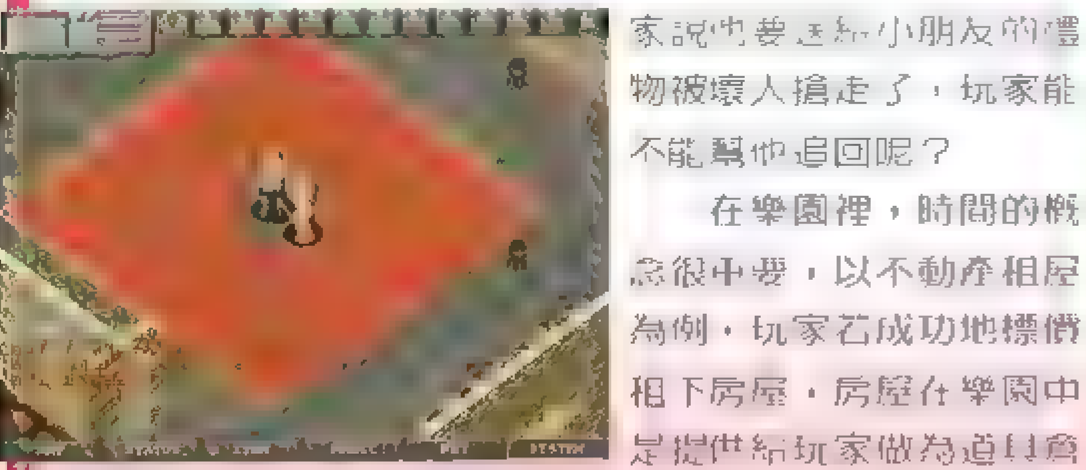
線上遊戲講究多人的互動性，樂園也希望能夠讓所有的玩家都能在遊戲中，體驗到以魔法和劍為主題的RPG世界。許多線上遊戲發展到最後淪為PK道場、殺戮世界，實際上，樂園為了避免玩家在剛上手時就遭信心打擊，所以初始之島上的怪物均為攻擊力只有1而已，而且各村落或重要地點都設有「白衣天使」和「不可思議的石像」，提供必備的治療和恢復，玩家可多善用。

另外可以加強特殊技能，如迴避技能、吐火技能或使用長距離武器，進行遊戲冒險，一個玩家在同個伺服器上可以同時創造8個人物，玩家可以嘗試性地搭配組合不同的技能，甚至與好友事先協調，搭檔組合成最完整的騎士團，有人主司戰士攻擊、有人主司長程攻擊、有人則強調魔法或治療能力、而有人可以負責道具採購，以團體性質進行樂園冒險，會比獨力進行要有樂趣。



特別節日 特殊事件

樂園還有非常有趣的地方，就是在特別的節日，會發生特殊的事件。以聖誕老人事件為例，到了聖誕節，會出現聖誕老人，聖誕老人會出現在很多地方，告訴玩家說他要送給小朋友的禮物被壞人搶走了，玩家能不能幫他追回呢？



在樂園裡，時間的概念很重要，以不動產租屋為例，玩家若成功地標價租下房屋，房屋在樂園中是提供給玩家做為道具倉庫，但是租屋只能租二週，若二週後，沒把屋內的存貨清出，屋內物品道具的所有權，將歸下位屋主所有。

結　語

線上遊戲即是現實世界的另一個反映，並且提供玩家以另一種身份與其他玩家互動，樂園並非僅是提供廝殺的世界，玩家不但要提升人物的能力，更有必要去解決許多任務，才能成為一個真勇者。樂園的趣味玩法，還有待玩家去發掘與開發。未曾玩過線上遊戲的新手不必過於擔心害怕，在樂園裡，是很容易結交朋友，有緣無緣，請進樂園，歡迎玩家來探險。

PS 本期附贈樂園體驗版，可以免費玩20次喔！

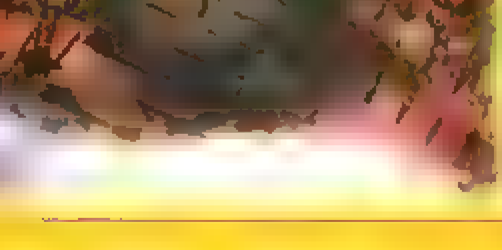
★國內發行：華義國際★
★上市日期：11月15日★

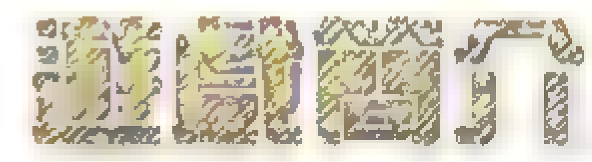
致命武力

經過半世紀後的A.D. 2050年，[illegible]因人類在[illegible]飛躍的[illegible]不[illegible]大量[illegible]機械和人體[illegible]肢能完全取代原[illegible]的[illegible]而人工[illegible]受到[illegible]統所限；最新的生体機械甚至能利用人體產生的能源來驅動，完全打破了機械與生物之間的隔閡　這就是"生体科技"

這時亞洲在21世紀中葉已成為全球最大的市場；歐洲、美洲等諸國為抗衡亞洲，紛紛組成聯盟，並以推選的聯盟機構為中心，研發一系列的超高科技，企圖以技術或武力主導全球市場。結果亞洲經濟就淪為這些國家、財團彼此大動干戈的犧牲品

在這種情況下，聯合國雖然多少還能遏止國與國之間爆發正式的戰爭，但無法完全協調利益間的衝突　在不准使用正規武力，卻又想逼對方屈服的限制下，雇用「傭兵」成為各國最適切的手段。



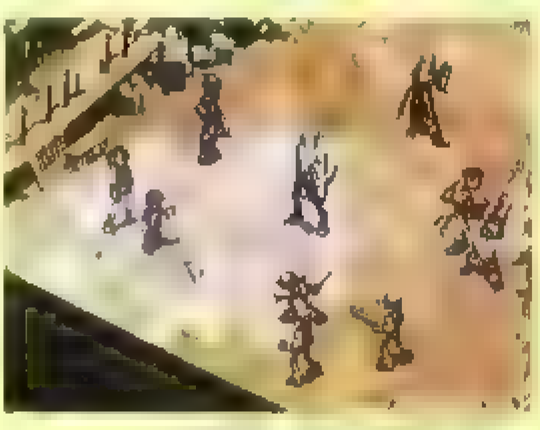


遊戲簡介

由漢堂國際資訊密切開發中的致命武力（Thunder Force），是一款新型態的戰略遊戲；玩家所要扮演控制的，就是一群六人小組的傭兵。他們是神秘的「組織」最精銳的改造士兵，為了達成各項指派的戰鬥任務，必須深入敵陣之中，充份發揮他們獨特的戰鬥能力，來完成各項不可能的任務

可移動人性化介面

在本遊戲中的指令介面，是可以隨玩家習慣自由放置的　圍成圓形？直線排列？方形排列？只有玩家方便，隨便怎麼排都是OK的！常使用到的指令可以把"它們"帶在身邊，不常用到的，就擺在一邊涼快啦！介面排列完全依照玩家自己來設計，提供給玩家最方便的介面空間。



▲使用各種指令進行作戰。

▲所有指令的圖案都可隨玩家喜愛任意放置。

系統介紹

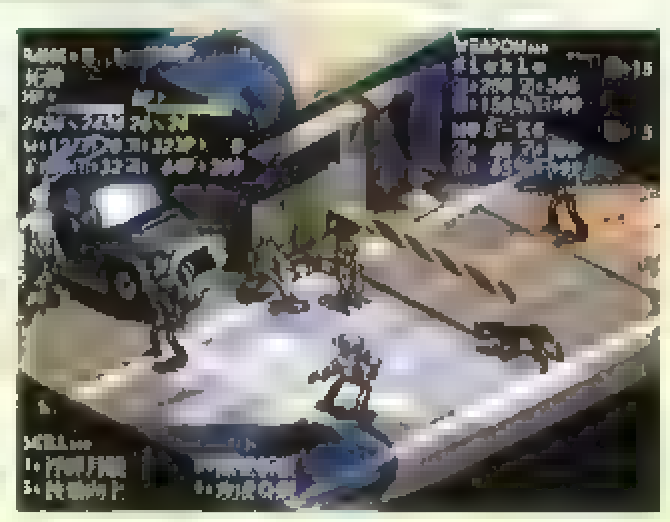
在系統上，本遊戲採用斜向3D的戰場，不同於前系列的炎龍式平面。解析度也有640×480、800×600兩種。本遊戲採用SLG與RPG雙向混合的模式，當任務一開始時，玩

家必須進入每個區域探索以獲得該任務的有利情報，就如同一般的RPG模式般；但是如果某個區域中有敵人存在時，則隊員進入該區前得先進入斜向3D構成的戰場模式中，所有敵我方人物將以SLG的模式進行戰鬥。

為了突顯本遊戲的特色，設計小組特地強調了以下的系統。

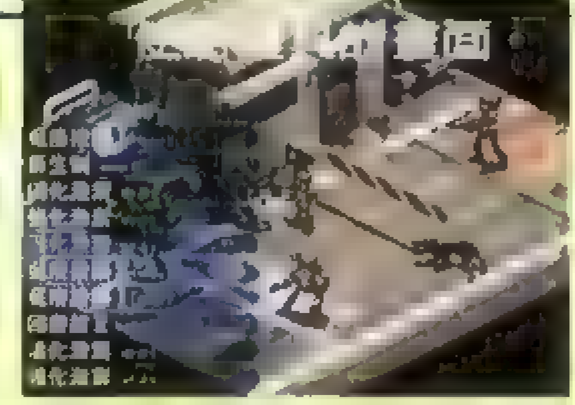
計數回合制

本遊戲不是以每人各輪一次的齊頭式平等的回合制，也非會令人手忙腳亂的即時制，而是考慮到各人物能力的合理性及玩家操控便利性的計數回合制。不論敵我全員，在戰鬥時都是以「計數回合制」進行順序交替，每個人物都具有一項「臨界值」(Critical Point，以CP略稱）的屬性，戰鬥開始後便同時遞減，當某名人物的CP值歸零時，便由該名人物先開始行動，一旦行動完了，該人物的CP值再度恢復至上限，再開始遞減，也就是說，CP值愈低的人物，其行動的次數會愈多。



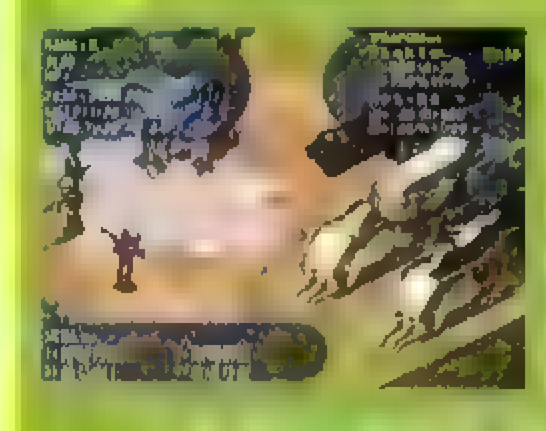
行動力

不論敵我所有的行動，都必須消耗「行動力」(Active Point，以下以AP略稱)。每個角色的AP上限不同，使用任



何指令所需消耗的AP也不一致，反擊亦需要消耗一定量的AP，AP不足時，當然就無法反擊。所以人物在行動時，如果有遭到攻擊之虞，最好保留些AP值以備反擊敵人。任何角色的行動開始時，會自動恢復AP值至上限。

普通攻擊、反擊與特技



自由移動模式

最精銳的殺人兵器－改造士兵

傭兵的身世 向是個謎，其軍火來源也是最高機密。但絕大多數的傭兵，都〝極端〞排斥使用大型兵器，如戰車、直昇機等，而嗜好運用易攜帶、貼身的火器，然又常苦惱於小型軍火的威力不足 於是許多傭兵便不惜利用生化科技，將自己的身體各部份〝改造〞出強大的戰鬥力，這就是「改造士兵 (CYBORG WARRIOR)。

由於這種非針對人體醫療矯治，而是一味尋求強化的配件，對士兵本身肉體、精神造成極大的負擔，因此改造士兵在運用能力後，往往會陷入麻痺，並且要很長的一段時間才能恢復。

4號／力士（STRENGTH）

不僅僅是魁梧高大的外觀體格，四號隊員「力士」對格鬥技更有著極為精湛的表現 後來他原先所屬的黑道集團，終於因猜忌畏懼其力量而下了格殺令。

適時「組織」適時地伸出了援手，在救治的同時，一併改變了他原先無法承受槍彈的血肉之軀，大幅增強了肌肉組織的結構，使得他在第四小隊的任務戰鬥中更加顯得所向披靡

我方人物介紹

1號

由於腦部基因的突變，因此在看似六歲兒童的外貌下，代號 魔術師」的壹號隊員卻是擁有極高智慧的成年人

「組織」發現了他的異能，在精心的安排下，他獲得了完整的智慧開發，並啓發了隱藏的超能力 他迅速的躋身為「鬼兵」第四小隊的菁英，以超卓的領悟力與超能攻擊技縱橫戰場

5號

來自神秘未知的亞馬遜叢林，代號「惡魔 的伍號隊員 除了一身令人戰慄的非人類氣息，最令人震駭的，應屬他一身彷彿中了詛咒的細胞基因：可隨著他的意志，變化出多種動物與昆蟲的感官功能！諸如將全身膚色與環境同化，以達到隱蔽的效果、視覺靈敏度大幅提高、以及機敏迅速的身手動作等

經過改造與嚴格訓練後，他以其冷酷的攻擊戰鬥潛在本能，成為第四小隊中令人膽寒的一員。

2號／（CHARIOT）

對軍事兵器異常嗜好，小至隨身刀械，大至軍艦潛艇與戰鬥機，只要經過他接觸摸索，沒有無法駕馭操控的。在刻意的計劃中，他被「組織」捕獲也獲得肉體上的改造與更嚴格的訓練，並被編制入第四小隊

6號

沒有任何人知道他來自何處，但是卻被「組織」任命為第四小隊的帶領隊長，負責在第四小隊接獲「組織」賦予的任務後，計劃並指揮其餘五名隊員的所有攻擊行動

冰冷的語調與簡潔的用詞，如同他慣用的特殊攻擊兵刃一長型鐮刀一般，迅速確實且毫不留情。

3號（MOON）

在 次險要的任務中原本遭到敵方俘虜，她的視覺與聽覺也遭到損傷，但卻因此激發了她心靈醫療的潛能天賦。

她被調至「組織」進行更進一步的心靈超能訓練，使得其念力醫療回復更加強化；另外原本受損的視聽覺則獲得「組織」移植改造，因此戰場上的一切動靜變化都無法逃過其敏銳的感官，讓她成為第四小隊探索前鋒的主力隊員 更是唯一的女性隊員。

任務內容解析

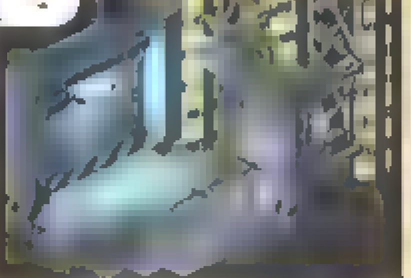
遊戲進行方式為「接任務」制。主角們所屬的「組織」會指派任務下來，身為傭兵的主角們只有一個目的，就是完成任務。以下為遊戲中某個任務的簡介及場景簡介，讓讀者們可以更瞭解本遊戲的內容

戰鬥場景部分

選擇第 話來作介紹，其中挑出3 1、3 3、3 13、3 12、3 14、3 17及3 19七個場景來作簡短說明

3-1：

警哨站是進入山區的唯一入口，市區的路便鋪到此為止，中斷的柏油路及警哨，一切為了隱藏在山中的秘密。



3-12：

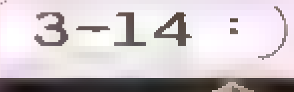
隱密的毒梯間：只是眾多設備的其，許多的毒品也由此進出人，工業用途的升降梯凸顯中毒品數量的多寡。

3-3：

山腰空地：由整片的低草叢和土坡所構成的山坡地，是販毒武力部隊的藏身地點，只要有不屬於此地的人員通過，他們便以埋伏的姿態"消滅敵人"。

3-13：

毒品工廠，大量的毒品、工作桌、輸送帶及工作人員，想要大量輸出毒品沒有像如此的一貫化作業是辦不到的，由此可知米加的販毒工廠及其勢力的龐大。

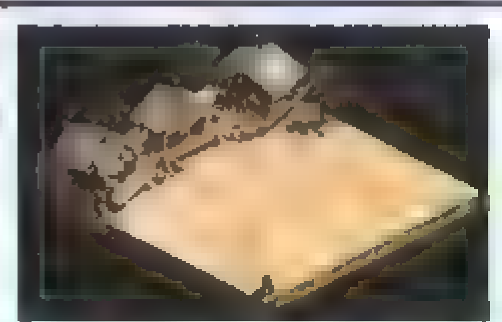


3-14：

毒品工廠的頭目 米加，他的辦公室與外面的工廠相比，有著天壤之別的風味，不變的是 種草菅人命的心態，滿牆的槍械及擁擠的心態可見一斑。

3-17：

毒品工廠的逃生梯一景。米加本性多疑，在當初建構此地時早預備許多的退路，以備不時之需，有的秘道甚至可通至10哩外的市區中。



3-19：

村落民居：米加其中的逃生出口便是當地農民的民居中，因此地有廣大的空地可供飛行器降落接應，讓後頭的追兵來不及反應，如果接應人有武裝，更可掉頭反擊，使敵人吃足苦頭。

大型兵器解說

一般市面上遊戲中的終極魔王型角色，雖說龐大，但總只能在原地作出攻擊的動作；本遊戲中的大型兵器(我們稱之為大型單位)魔王型的角色，會在戰場上移動及攻擊，其威力之猛烈可想而之！

◆PAH-64A戰鬥直昇機

武裝：Hellfire反戰車飛彈、30mm ChainGUN。

造型特徵：P國向A國購買的戰鬥直昇機

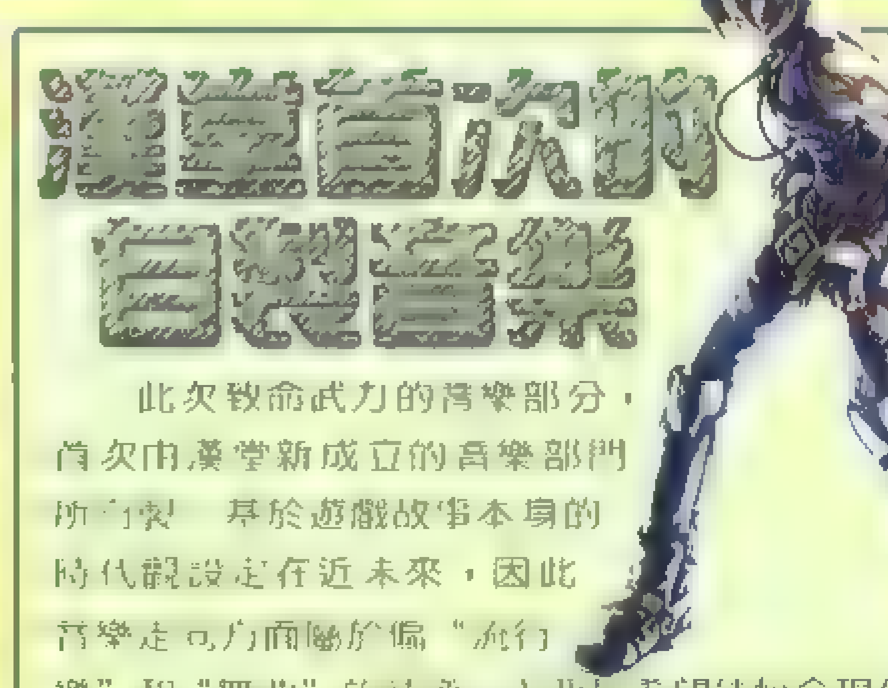
擁有強大的火力，專精於殺地面兵器，是戰車與裝甲車的剋星。機體完全以複合裝甲製成，雖然笨重，但提供了飛行員完善的保護

◆M1 F2主力戰車

武裝：75mm電磁砲、12.7mm MG

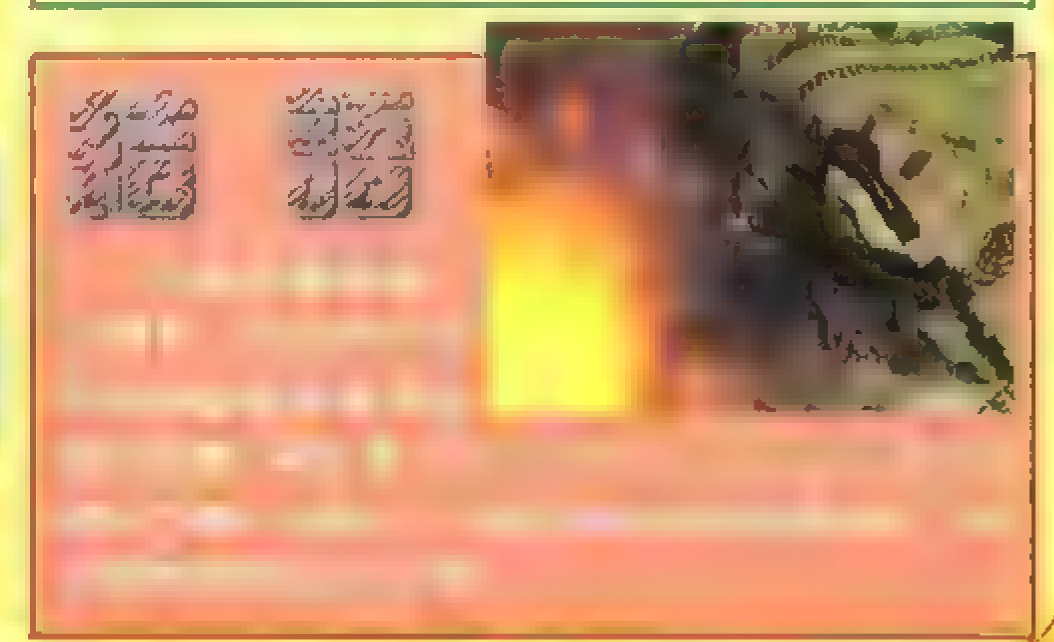
造型特徵：暗中軍援政變軍的A國現役主力戰車。

無砲塔設計與匿蹤性是其最大的特徵，為供應電磁砲和引擎動力的巨大發電機裝配在車後底部位，而可動式足部則提供了跨地形的優勢



漢堂首次的自製音樂

此次致命武力的音樂部分，首次由漢堂新成立的音樂部門所製。基於遊戲故事本身的時代設定在近未來，因此音樂走向方面偏於偏"流行樂"和"舞曲"的味道，主要是希望能較合現代年輕玩家的口味。



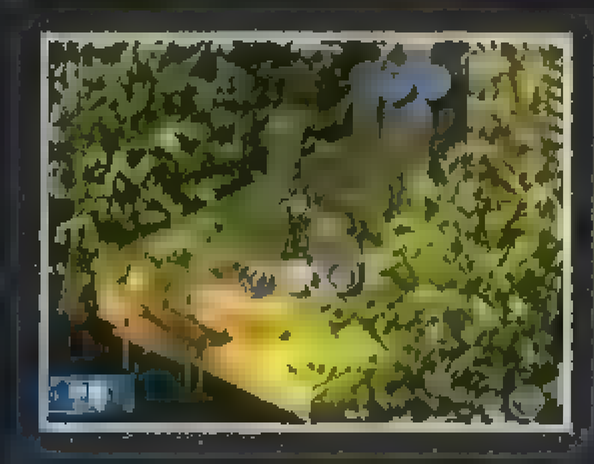
結語

"CYBORG WARRIOR"主導未來戰場...

在未來A.C.2050年的今天，在醫學領域已有了飛躍的進步……
人類開始大量利用生化科技來取代生體器官，更爲軍事研究上帶來驚人的發展
"CYBORG WARRIOR"因應而生，成爲新世紀最駭人的致·命·武·力……
不過未來究竟會如何造就他們？命運就由您來決定……

這是一群結合了高度科技與人體極限的生體秘密武器，如何在種種不可能的任務中以寡擊眾，並以人力殲滅巨大的軍事兵器，只能靠操縱者的智慧了……

介面、設定、音樂...突破傳統絕對與眾不同



突破傳統界線，新穎的系統模式！
可移動的大型攻擊單位，要您深刻體驗未來世紀的憾動魄力！
貼心的人性化選單指令，可依玩家需求自由放置，方便上手！
漢堂首次音樂部門全新自製，動聽絕妙的新世紀聲音！
高解析畫質的精采呈現……太多的不同，決定要您耳目一新！

新世紀超智慧型秘密武力！

「我愛正版，武力聲援！」當您正面對著一大堆的強敵外患（超便宜又大碗的盜版遊戲）腦海中開始將正版和盜版放在天秤上打量著……到底……哪一邊才是最明智的選擇呢？

等您來聲援。

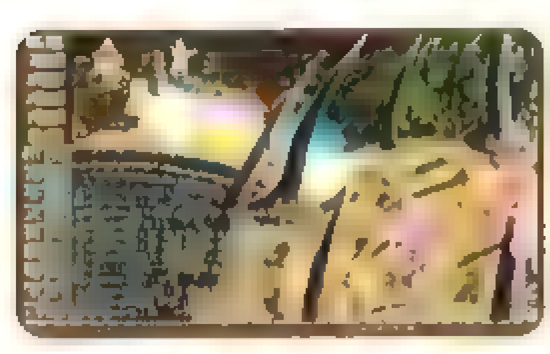
即日起接受改造吧！

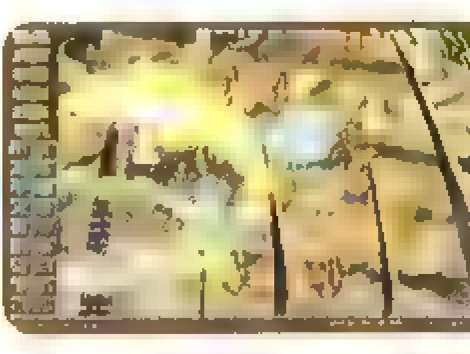
即刻寫下您自認爲最有創意及有效的反盜版舉動來證明「我愛正版」，並註明「武力聲援！」，活動期間我們會在每週選出「武力聲援」計畫中最有個性，創意獨特的玩家，只要榮登改造士兵的名譽行列，馬上可以免費得到專屬您的**兵籍名牌鍊**，還可以別地方買不到的超優惠價格購得**致命武力遊戲**一款！

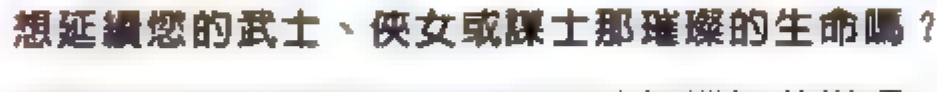
改造期限：即日起至2001年3月底止，網站同步實施中，走，上網見真章……
方式：1.明信片(並註明個人聯絡方式)寄至本公司；2.網站直接投稿
HTTP://WWW.DYNASTY.COM.TW

人才召募
1.場景原畫；2.人物原畫：（詳情請洽"原畫課"陳先生，分機124）
3.文字企畫助理（具想像力文筆流暢者，詳情請洽 文字企畫課"葉先生，分機127）
以上男須役畢，30歲以下，應徵時請攜作品；應徵期限：即日起至12月底

漢堂國際資訊股份有限公司
DYNASTY TEL:(07)2722808 FAX:(07)2812870 HTTP://WWW.DYNASTY.COM.TW E-MAIL:DYNASTY@TPTS1.SEED.NET.TW



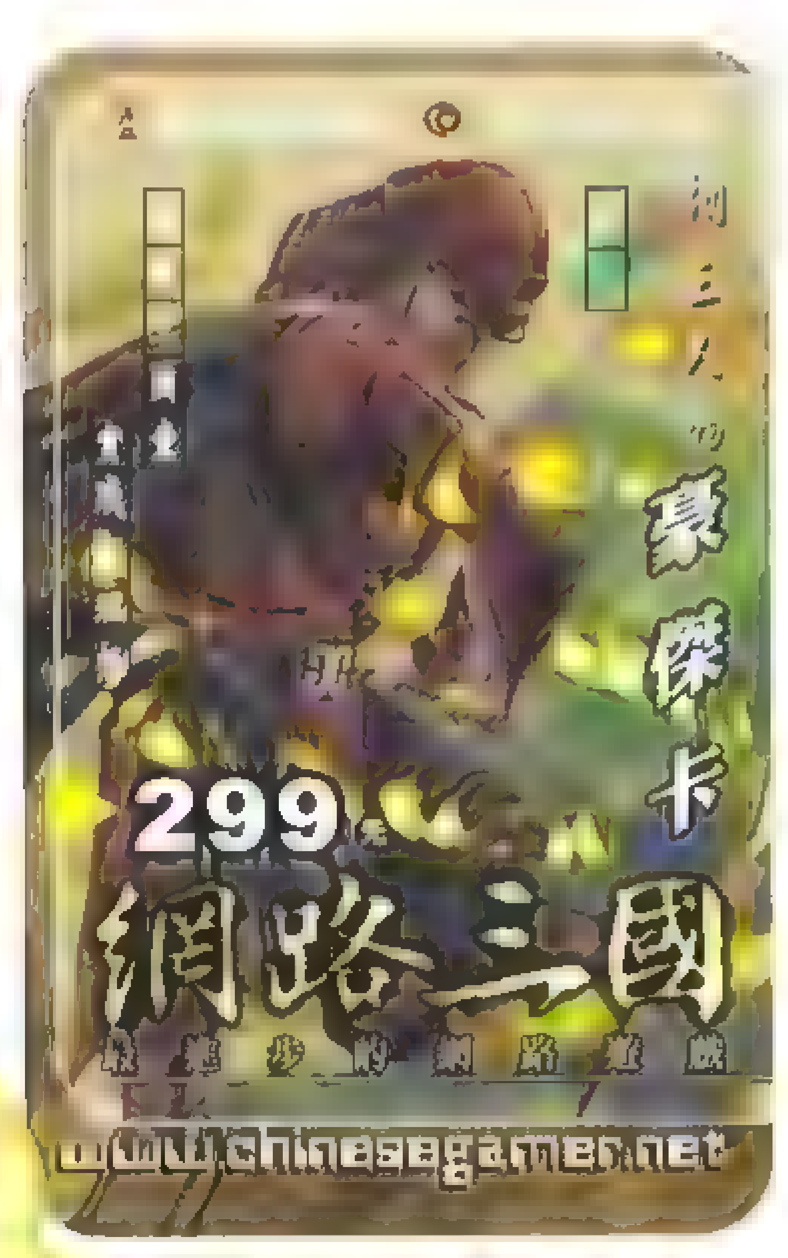




想延續您的武士、俠女或謀士那璀璨的生命嗎？

想換個身份繼續在網路三國天地裡縱橫萬世嗎？

網三卡在手！ 萬事皆亨通！



一組新帳號
+
時數100點
(免費贈送)

NT$299

變身好幫手！雙重身份網路鬥陣走！

軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

中華網路股份有限公司
www.chinesegamer.net

網三超值

月費卡

30天不限時數上網

NT$299

網上無敵手！無限時數耐玩又持久！

網三得利

點數卡

有160點哦！

NT$150

不怕失個手！上網點數大方送個夠！

網三得利

點數卡

有340點哦！

NT$300

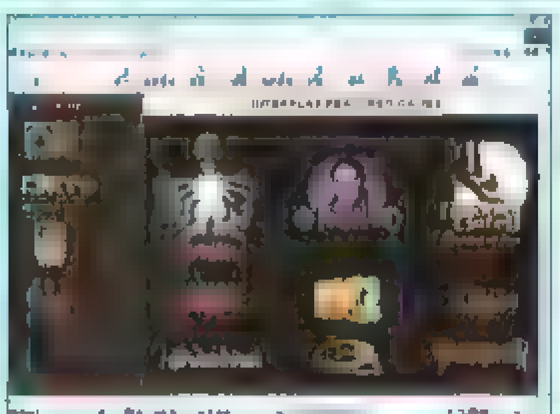
但願長相守！網三創新精神永不朽！

一段超越時空的羈絆
一場逗趣的學園生活
正等著你一同走向獵人之路
Men at Work!
永遠的羈絆
2001年．春季．敬請期待
開發．服務
SYMBIO
信必優多媒體股份有限公司
http://www.symbiosys.com.tw
中和事務所
台北縣中和市景安路10號4F
TEL:(02)2242-8417 FAX:(02)2243-4815
E-mail:lily4757@ms39.hinet.net

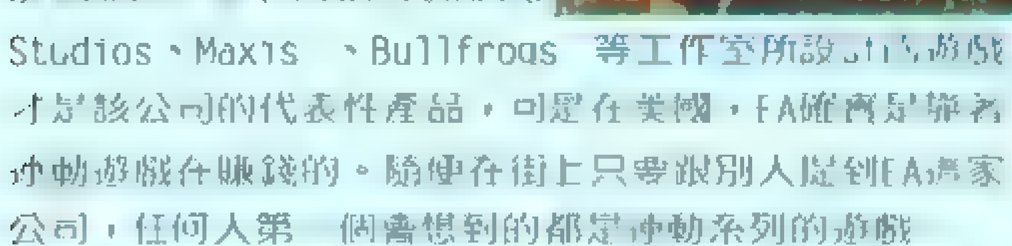
Interplay
看Never Winter Night

■作者 [illegible]

Interplay是一間歷史相當悠久的遊戲公司，想想玩家第一套接觸過的Interplay產品，大概就是由智冠科技所推出"[illegible]"、"決戰中國象棋"。年紀較大的玩家很可能會發現，許多以前跟著我們長大的遊戲設計公司，到現在存活下來的已經沒有幾家了，Interplay是少數在激烈競爭之下仍存活下來的遊戲公司。



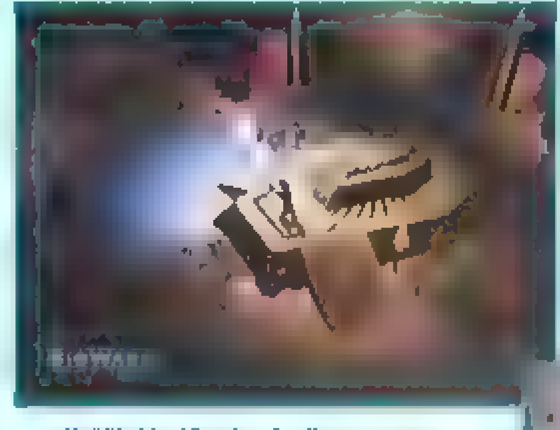
其實，現今的遊戲公司若能夠在市場上面存活下來，就要有其代表性的產品系列。舉例來說，EA主打是運動系列的遊戲，雖然玩家們也會知道EA旗下的Westwood Studios、Maxis、Bullfrogs等工作室所設計的遊戲才是該公司的代表性產品，可是在美國，EA確實是靠著運動遊戲在賺錢的。隨便在街上只要跟別人提到EA這家公司，任何人第一個會想到的都是運動系列的遊戲。

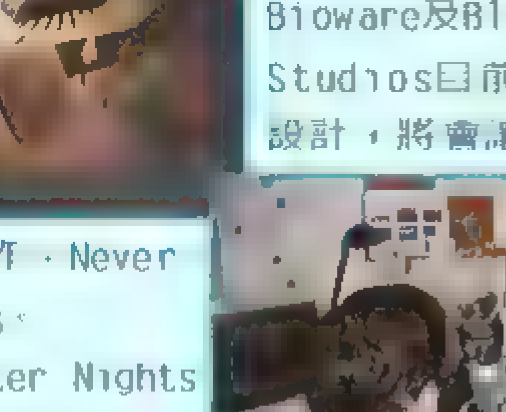


id Software是以第一人稱視角動作遊戲為其主打遊戲，而Blizzard則是靠即時戰鬥及RPG類型的遊戲為其公司的代表作。如果沒有主打的遊戲系列，那麼該公司就無法在玩家心中留下深刻的印象，自然玩家們也不會對該公司的產品加以注意。Sierra在本來是冒險遊戲的祖師，後來該公司在放棄冒險遊戲之後，推出一系列五味雜陳的遊戲，什麼類型都有，後來搞得整家公司的業績一落千丈，甚至大裁員的田地；最後要不是靠Valve Entertainment所推出的Half Life以及Counter Strike系列，在網路對戰遊戲系列裡面占下一席之地的話，該公司早就倒閉了！

筆者說了一堆，最主要就是要強調，Interplay這家公司之所以能夠在遊戲界一直屹立不搖，就是因為它擁有上述主打產品的觀念。例如數年前3D遊戲剛開始流行時，該公司就以Descent及Freespace等產品為其代表作；後來在RPG開始興盛後，該公司又以StoneKeep（雖然該遊戲可以說是Interplay一段不願再提起的慘痛過去）、Fallout等產品在遊戲界闖下一片盛名。現在整個美國吹起一片"龍與地下城"的幻想RPG風潮（龍與地下城Dungeon & Dragon的電影將會在近期上映，而魔戒之王Lord of the Rings三部曲的電影則正在拍攝中），因此Interplay又簽下了使用AD&D版權的合約，推出了Bulder's Gate、Icewind Dale等等數套熱門產品。

現在各位知道筆者將要提到什麼嗎？沒錯！就是Interplay的Bioware及Black Isle Studios目前正在全力設計，將會讓玩家熱血沸騰的年度大作：Neverwinter Nights。





Neverwinter Nights與該公司的前作Bulder's Gate及Icewind Dale雖然同屬為AD&D的遊戲系列，但是它卻是一套玩法截然不同的產品。筆者這次特別深入Black Isle Studios進行Neverwinter Nights的專訪報導，以滿足讀者們的期待。

雖然筆者這次主要是進行Neverwinter Nights的報導，但是既然來到了Interplay的大本營，當然也要順便的看看其它的產品。因此，本篇文章筆者將會以兩期的方式進行報導，本期筆者先介紹這個年度大作Neverwinter Nights，等到下期筆者再為玩家們介紹Interplay的其它遊戲。

將AD&D遊戲推向另一個領域

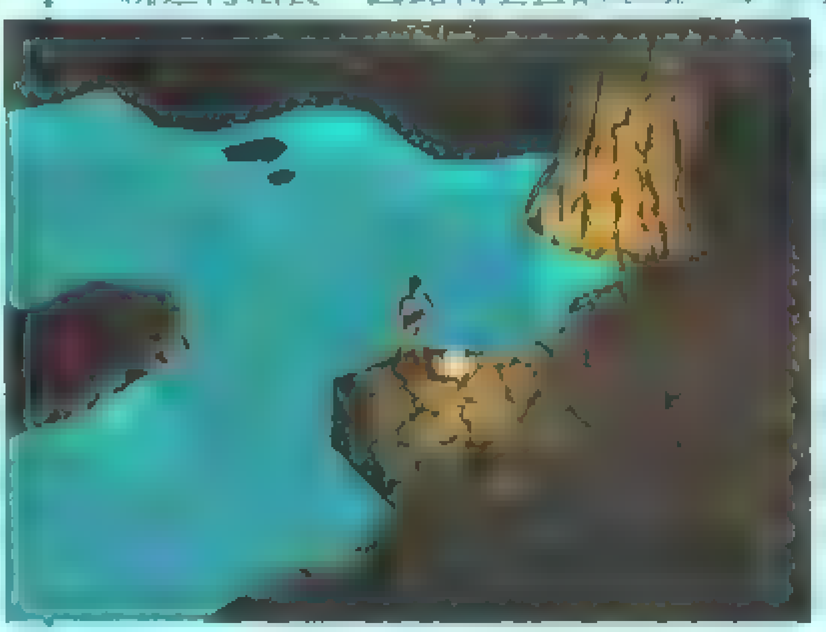
BioWare推出了數套AD&D系列的遊戲，雖然在人物及背景故事等方面都相當忠於原著，但是遊戲中的冒險卻都是由遊戲設計人員預先設計好的。玩過AD&D紙上版的玩家就會知道，AD&D遊戲真正的玩法是由Dungeon Master設計冒險，然後讓其他玩家加入其冒險之中。BioWare雖然很早就答應玩家們，要推出一套可以讓玩家扮演Dungeon Master的遊戲，但是遲遲沒有下文。直到最近三版AD&D規則推出後，BioWare才對外發表將會推出一套以三版規則為背景的多人連線網路遊戲Neverwinter Nights。

在Neverwinter Nights之中，玩家將可以扮演具有強大力量的Dungeon Master，自己在遊戲中創造出自己的冒險，並且讓其他玩家加入。當然，除了多人連線的模式之外，玩家也可以進行單人模式，並且要求電腦操作遊戲中其他的角色。遊戲中雖然也有預先設計好的冒險，並且也准許玩家獨自一人進行遊戲，但是筆者必須再強調，Neverwinter Nights是一套多人連線的網路遊戲，遊戲設計小組打從一開始，就是以多人連線網路遊戲為大前提開始設計這套遊戲的。Neverwinter Nights的推出，勢必又會在網路遊戲及RPG遊戲界上掀起一陣旋風。

震撼人心的圖形引擎－Aurora

首先，Neverwinter Nights所使用的圖形引擎是全新的Aurora引擎。BioWare放棄了製作Bulder's Gate及Icewind Dale的Infinity引擎，因為設計小組認為2D視角並不能夠充份地表現出他們追求的效果。因此BioWare的設計師採取了MDK 2的Omen引擎，並且加以改造，加入了動態光影效果及粒子系統等等的功能，製造出了Neverwinter Nights的Aurora引擎。運用Aurora，遊戲將能以完全3D的模式繪製遊戲的圖形，並且允許玩家以主角為中心，360度自由地改變視角。

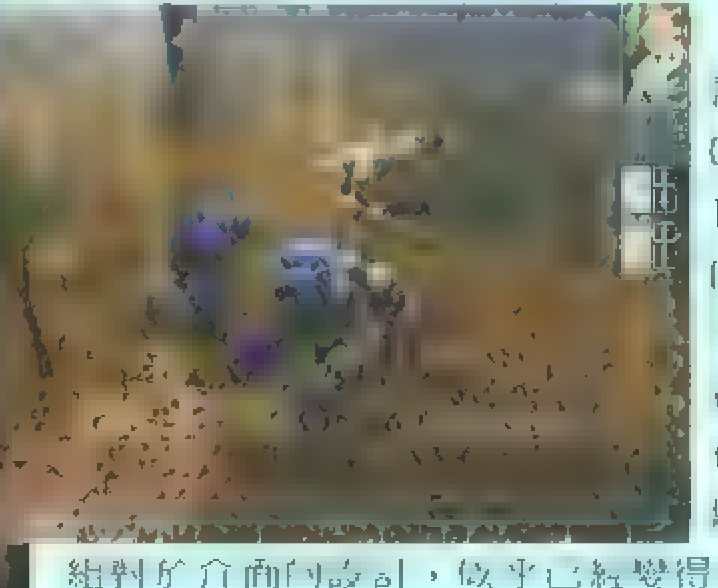
要說Aurora引擎強大的地方，並不存在於它能夠繪製出如同相片般真實的圖形。Aurora強大的地方，在於它相當注重小細節方面的處理，例如：在遊戲的環境裡面，每個不同的表面對於光的照射都會產生不同的反應：除了木頭材質不會反光、金屬材質會反光等等此的基本光線反應之外，在遊戲中，連空氣中的水氣也會吸收、折射光源，而產生一種朦朧煙霧瀰漫空中的效果。遊戲中煙霧、液體、及火焰等等效果，則是使用粒子系統進行繪製，因此看上去的感覺也較真實。



筆者在還沒有看到遊戲真正的內容之前，就已被Neverwinter Nights強大的圖形系統所深深的吸引。製作人Mark Holmes表示，Neverwinter Nights是一套BioWare全力製作的旗艦級作品：除了要在內容方面進行突破之外，就連圖形系統，設計小組也不敢馬虎。

別出心裁的操作介面

通常，一套AD&D的遊戲都有著相當複雜的操作程序，因此在介面設計上，一直是製作小組最傷腦筋的課題。尤其Neverwinter Nights是一套在網路上面玩的多人連線遊戲，玩家之間勢必會有很多的對話及互動，在考量這一前提之下，操作介面的問題更是顯得重要。



BioWare的設計小組從Bulder's Gate開始，一直到Icewind Dale以及Bulder's Gate 2，每個遊戲的介面都有少許的改變，在累積了許多的經驗之後，該製作小組對於介面的設計，似乎已經變得相當拿手；因此，Neverwinter Nights的操作介面令筆者相當欣賞。

Neverwinter Nights的操作介面採用的，是融合多種介面的方式。怎麼說呢？不同的玩家喜歡不同的遊戲操作方式，與其設計小組為玩家選擇一種介面，倒不如讓玩家們自己選擇。

「Neverwinter Nights融合式介面的特點，從遊戲

的訊息欄就可以看出來。」製作人Mark Holmes表示「現今的網路遊戲在人物的對話上，採用兩種不同的系統，第一種是角色們各自所說的對話會出現在他們的頭頂上，另一種則是像IRC一樣，所有角色的交談內容都會出現在一個固定的視窗裡面。與其在兩種系統之間取其一而捨其一，倒不如將兩種系統都設計在遊戲裡面，然後由玩家選擇他們較習慣的系統。」

除了可以選擇對話介面之外，玩家也可以選擇是否要分開顯示對話及訊息。如果玩家不想要系統顯示任何訊息，也擁有乾脆將其關掉的選擇。除了對話的視窗外，在遊戲中的每個視窗都採用透明的方式，讓視窗本身不會遮擋到遊戲畫面本身，而且可以自由地讓玩家調整視窗的大小及位置。通常網路遊戲讓玩家一向苦惱的問題，就是畫面上有太多的視窗，到後來遊戲畫面本身都被這些視窗遮住，而BioWare這種介面設計的方式，就解決了上述的問題。

在實際的操作方面，Neverwinter Nights的介面也採用全新的設計。許多遊戲都將命令選單放在畫面上的一角，如果玩家想要使用一個攻擊魔法的話，就得先點選畫面上的敵人，然後再到選單上面，選擇自己想要使用的法術；滑鼠的標示一來一回雖然看似簡單，但是在真正的戰鬥情況之下，卻也是一種浪費時間、沒有效率的操作方式。

「一般我們在使用Windows 98之類的作業系統時，只要在一個物件上面點選並按下滑鼠右鍵，一張選單就會在該物件旁出現，並且所有與該物件有關的命令，都會出現在選單之上。」Mark Hamle邊展示著遊戲的介面，邊興奮的說著：「那麼在遊戲的介面上，為什麼我們就不能夠如法炮製呢？因此，在Neverwinter Nights之中，玩家只要在畫面上點選任何一個物件，可以在該物件上執行的命令就會以圖示的方式，在該物件旁圍成一圈；如果任何一個選項中還有更多的子選項的話，那麼子選項的圖示就會圍在更外圈的地方。」

更加完美的交談系統

說到網路遊戲嘛，玩家之間的交談可以說是最重要的一環，打從古早的網路遊戲(MUD)開始，玩家之間的交談就是網路遊戲的根本。為了要讓玩家能夠在交談這方面能夠更加順手（順口），設計小組也發明了幾項創新的設計。

首先，在一般網路遊戲裡面，玩家有時不免想要與另一個玩家進行私下的交談，雖然每個網路遊戲都有可以讓玩家發出給特定人物的私人訊息，但是大部份的遊戲程式都要求玩家要打入特別的指令。在平常時，玩家也許不會覺得多打幾個指令是什麼大不了的事，但是在戰鬥時，每一秒鐘都是非常重要的關鍵。因此，在Neverwinter Nights之中，與玩家同一陣線的人物照片都會出現在畫面上，玩家只要在照片上面點選一下，便能寄出給該角色會收到的訊息。

當然，一些特別、常用的句子或是字彙，玩家也可以利用遊戲的巨集及熱鍵的功能，預先輸入到遊戲裡面；這樣一來，玩家就可以用很快的速度，打出一些常用的字眼。如果玩家進行的是單人遊戲的模式，那麼熱鍵的使用就更加重要，因為玩家在很多時候都得要對其中的隊員下達指令，若能熟悉熱鍵，就能夠很快地指揮全部的人物。

「用打字在網路上交談，還不如用嘴講來得快！」Mark Holmes表示，「Neverwinter Nights將會支援語音交談的功能。」沒錯！只要玩家有夠快的網路連線及遊戲專用的耳機、麥克風組合，就能夠以真正的語音與其他遊戲中的玩家交談。在這個階段，Neverwinter Nights的設計小組還正在評估另一個功能的可行性，就是利用語音辨識的程式，讓玩家可以使用語音來下達遊戲裡面的一些基本命令。現今的遊戲操作實在是太過複雜，不単會讓玩家們手忙腳亂，現在居然還有可能會"口乾舌燥"。不過，Bioware如果真能在Neverwinter Nights裡面加入語音命令的功能，那倒也是一項不錯的功能。

讓玩家能夠扮演Dungeon Master的功能

Neverwinter Nights最大的賣點，就在於玩家能夠扮演Dungeon Master的角色，自己創造出獨特的冒險情節，讓其他的玩家們加入。據表示，在每套的Neverwinter Nights裡面，都會附有一個"冒險編輯器"。筆者問道是否可以看一下所謂的冒險編輯器時，Mark Halme指著身邊的一位美工，並說他正在使用的就是會附在遊戲裡面的編輯器。沒有錯！Neverwinter Nights所附的編輯器，並不是一般其他遊戲所附贈的陽春編輯器，而是設計小組用來設計遊戲的真品。

「雖然我們附贈的正貨功能相當的強大，能夠讓玩家隨心所欲地設計出任何的冒險情節，但是相對的，編輯器的功能越強，使用的難度就越高。」Mark Halme表示。如果玩家想要設計自己的冒險，那麼在3D地形的設計上、情節編輯程式的語法上等方面都得要下一番功夫才行，從網路上許多玩家的Quake及Half Life的關卡看來（這一類的關卡設計也需要3D繪製及一些程式的設計），設計Neverwinter Nights的冒險應該是難不倒網路上面高段的玩家才是。

至於一些程度不高，但是也想要進行設計的玩家們，BioWare在編輯器中也有初學者的設定。在這個設定之中，玩家可以從一些預設的圖塊中選出想要的部份，然後以有如堆積木的方式，將這些圖塊堆在畫面上。在初學者的模式裡，共有15組不同的圖塊組，可以讓玩家設計出各種不同的地區。在物品的設計上也是如此，玩家可以將不同的零件組合在一起，成為自己想要的物品

設定好整個地圖之後，玩家便可以扮演Dungeon Master的角色，讓其他的玩家進入你所設計的世界之中進行冒險。身為Dungeon Master有著相當大的力量，玩家不但能夠完全控制整個世界（隨時改變地形等等…），還可以控制世界中任何的一個NPC角色。當然，如果Dungeon Master想要一個玩家死亡，他也不得不死。總歸一句，Dungeon Master在自己的世界中，就是有如神一般的角色

Dungeon Master可以對於遊戲的世界有著相當多的設定選項。例如，Dungeon Master可以允許玩家之間互相廝殺，也可以禁止殺死其他玩家的行為。隨著Dungeon Master的設定，每個世界的特色也會變得大不相同。如此一來，玩家進入不同的Neverwinter Nights冒險時，就可以經歷到全然不同的遊戲體驗

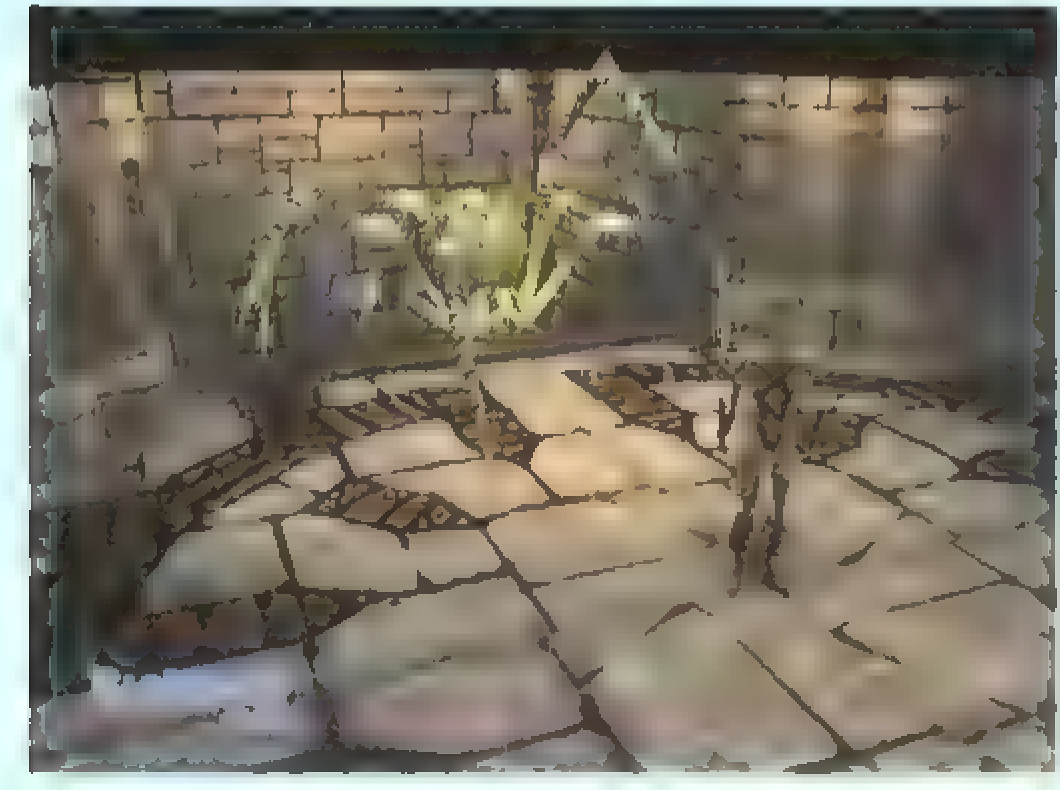
前所未見的人物儲存系統

市面上大部份的的網路遊戲，都可以讓玩家不斷地在同一個伺服器中增加角色的經驗值等等，但是大部份的遊戲，並不允許玩家將同一個角色叫進另外一個伺服器之中進行遊戲。由於Neverwinter Nights是由上千個冒險所組成的遊戲，因此在完成一個冒險之後，是否就得要放棄訓練出來人物呢？

為了解決這個問題，BioWare特別創造出Character Vault這一個功能。Character Vault翻成中文，就是人物儲存器，玩家可以創造出許多不同的角色存在這個地方，然後在進入冒險時，就可以從這個儲存器裡面挑選一個人物來進行冒險。每當玩家不玩的時候，人物的各項數據都會跟著改變，存在儲存器之中。換句話說，玩家可以使用同一個人物在許多冒險之間穿梭。

「但是這種設計不是會產生許多的問題嗎？」筆者問道。「假設一個玩家可以專門設計一個升級的冒險，然後不斷地在裡面練功，等到等級升高之後，再前往其他的冒險裡面屠殺其他玩家，這樣豈不是很不公平嗎？這樣不是等於開啓了一個能夠讓玩家作弊的漏洞嗎？」對於這點，設計小組特別澄清，Neverwinter Nights的

Character Vault 有著每日最高升級的限制；也就是說，如果玩家在一個伺服器裡面升級的數值超過了每日上限，那麼當玩家將該角色儲存在Character Vault時，經驗值就會降到每日上限的最高數值，這樣一來，所有玩家都能夠公平競爭。



如果玩家不想要受到升級限制的話，則可以選擇直接將人物儲存在Dungeon Master的伺服器上，但是這樣一來，該人物就只能夠限制在該伺服器上面行動，而不能夠像人物儲存器上面的人物那樣四處穿梭。上述的多元化人物儲存設計，再次表現出了Neverwinter Nights能夠讓玩家依照自己的喜好進行遊戲的特色。

伺服器的設立

Neverwinter Nights雖然是一個網路遊戲，但是據Bioware表示，在遊戲推出後，官方並不會設立伺服器。「就好像Quake及Half Life這幾套遊戲一樣，我們將設立伺服器的功能完全給予玩家」Mark Halme表示：「也就是說，在網路上玩家們隨時可以找到數十個不同的遊戲加入，不必侷限在官方所設立的遊戲之中。」

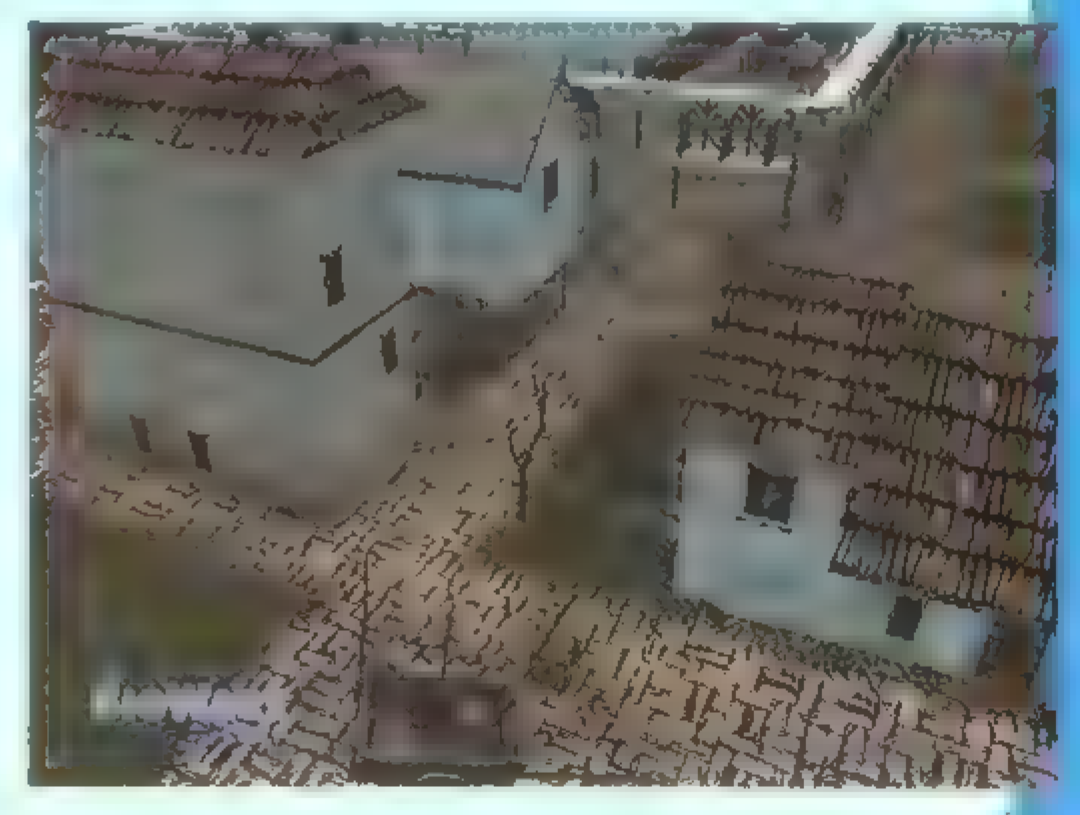
事實上，據Bioware的美工人員表示，當初他們決定不設立官方伺服器的最主要原因，就是Bioware不願在遊戲推出後花時間來管理遊戲的伺服器；反之，他們寧可多花時間在創造新的物品、角色及關卡圖形上面。換句話說，Bioware決定在

Neverwinter Nights推出後，仍然不斷地改進遊戲，加入新的功能，讓玩家隨時可以玩到新的內容。

這套遊戲目前正在全力的趕工中，據筆者所知，Bioware將會在遊戲完成之後，舉行一次Beta測試的活動。基本上他們將會選出一群玩家，給他們Beta版本測試，並且另外選出一群比較高段的人，給他們Dungeon Master的格式進行測試。至於這個Beta測試會在什麼時候進行，筆者也不太清楚，只能請有興趣的讀者們密切注意Interplay及Bioware的網站，或是本刊的後續報導。

結　　論

Bioware以及Black Isle Studios推出的AD&D產品一向相當不錯，繼Bulder's Gate及Icewind Dale之後，這一套即將推出的Neverwinter Nights更是令人期待。有一點值得一提的，就是Interplay在Bulder's Gate之後所推出的產品，都支援雙碼文字，也就是說，程式本身就支援中文顯示，再加上任何玩家都可以主持伺服器，因此在推出之後，網路上面勢必會有許多的中文冒險可以讓玩家加入。



Shiny年度大作 Sacrifice深入探討

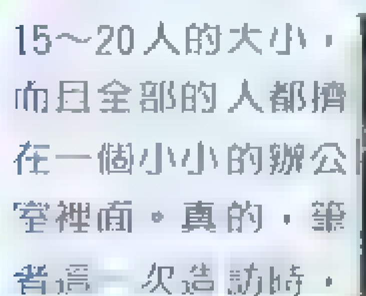
■作者：莊振宇

重新定義即時戰鬥類型之新遊戲

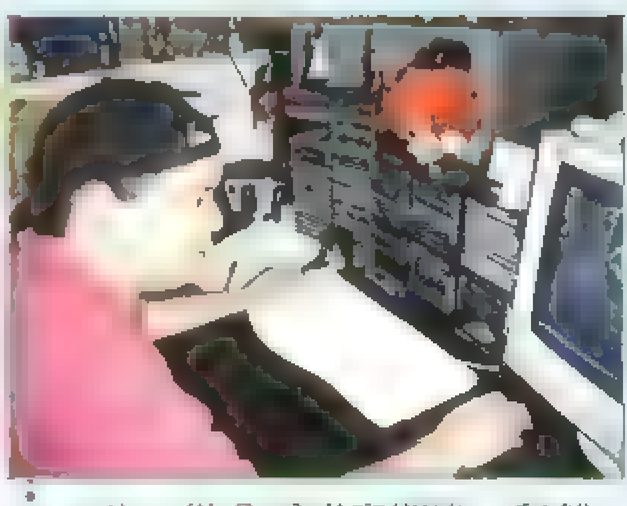
即時戰鬥遊戲自從在數年前開始在市場上流行之後，每家遊戲公司都爭先恐後地相繼推出類似的產品。有趣的是，每家公司都聲稱他們的遊戲將會"重新定義即時戰鬥類型的遊戲"，但是真正創新的產品卻是少之又少。幾年以來，真正可以

算是"創新"或是"重新定義"即時戰鬥類型遊戲的產品，大概就只有Starcraft或者是Age of the Empire等少數遊戲而已吧！

現在，Shiny Entertainment登場。Shiny這家公司算是遊戲界的異類之一，它無論是在那一方面，都與其它的遊戲設計公司有很大的分別。第一、目前市面上的遊戲設計小組在出版公司的壓力下，通常都會同時設計兩套以上的遊戲，Shiny卻從成立以來，就不曾同時設計兩套以上的遊戲。第二、一般的遊戲設計時間大約都是18個月，但是Shiny的產品卻通常都會花上24個月以上的時間。然後，一般的遊戲公司在賺錢之後，都會增加設計小組的人數，並且搬到更大的辦公室裡面，而Shiny Entertainment 卻是從成立以來都保持在15～20人的大小，而且全部的人都擠在一個小小的辦公室裡面。真的，筆者這一次造訪時，



發現每個設計人員的空間大概不會超過1.5坪。



「我一直相信雇用少數的精英，就能夠組成一個好的遊戲設計小組。」Shiny的創始人Dave Perry表示：「小組之間的溝通交流及感情的建立，對於像遊戲設計這種團隊工作尤其重要。因此，從公司成立開始，我就一直不願擴大設計小組的人數，並且堅持要留在現在這個面積不是很大的辦公室。」

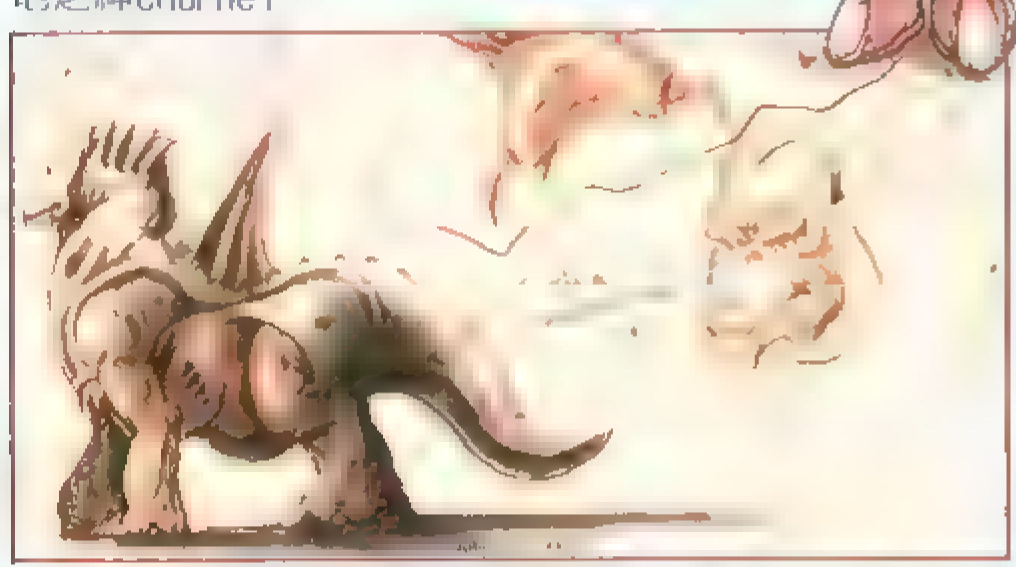
也許David Perry說的一點都沒有錯，Shiny推出的產品一向相當有名，而且相當受到歡迎。有一點相當有趣的，就是Shiny推出的產品每次都是不同類型的遊戲。這次他們設計的Sacrifice，是屬於即時戰鬥類型的產品。雖然這也是Shiny第一次設計這類型的遊戲，但是還未推出就已經有相當好的口碑。為什麼呢？請看下面的報導。

精采的華人遊戲情節

在Sacrifice裡面，玩家扮演的是一位巫師，在這個世界之中，有五個不同的神明；五個神明之間喜歡互相競爭、比較上下，看到底那個的力量最強。神明之間若有爭執，受苦的定就是住在地面的生物們。玩家所扮演的巫師，在遊戲裡面將會追隨五位神明之中的其中一個，然後就可以得到該位神明所擁有的法力，在遊戲裡面進行戰鬥。

五位神明在遊戲中都有不同的性格以及特質。persephone是愛與和平之神，在遊戲中代表的是絕對正義的一方，James是一個個性類似平凡人的一位神明，

牠對於住在地面上的生物們相當關心。Stratos是大氣之神，擁有操作大氣的能力，是一位亦正亦邪的神明。遊戲中還有兩位代表邪惡一方的神明，包括火燄之神Pyro及大地之神Charnel。



遊戲的在情節的發展上，有相當大的變化，因此當玩家選擇與一位神明結盟之後，剛開始時不難發現在其他的四位神明之中，誰是你的朋友，誰又是你的敵人。在遊戲中每個神明擁有的單位、魔法及武器都相當不同，因此，這套遊戲等於可以讓玩家玩五次！

單人遊戲中的主角是一個巫師，他是一個操作其他單位的重要人物，也就是說，如果巫師死了，任務也就結束了。在整個遊戲的故事中，玩家也會遇到其它的英雄人物Hero Character，而這些英雄人物多會和主角對話，有時候也會加入主角的陣容之中。實際的遊戲畫面，Shiny的設計人員並不肯多說，但是在實際的展示中，筆者看到了角色之間的對話，與一般的RPG並無不同。Sacrifice的單人模式遊戲，如果稱之為即時戰鬥及角色扮演的融合，實在是非常恰當。

隨著戰鬥經驗的增加，巫師的等級也會增加，在升級後便能使用新的法術。巫師的能力在遊戲中是採用能力樹的方式，因此並不是一開始就能夠使用所有魔法。不過這項限制僅在單人模式裡面才存在，到了多人連線的模式時，玩家就可以自由設定戰鬥時可以使用那些法術。

創新的遊戲架構

筆者剛開始看到這套遊戲時，被它酷似RPG的特質深深吸引，但是，即使本遊戲有多重的RPG成份，它仍然是一套即時戰鬥遊戲。由於這是一套以幻想世界為背景的遊戲，因此在遊戲中，玩家操作的並不是現代的武器單位，而是能夠使用魔法的幻想生物。

Sacrifice與其它遊戲最大的不同，就是資源的管理以及單位的製造等方面。許多即時戰鬥遊戲都可以採收兩種不同的資源，有時候是礦物，有時候是天然瓦斯，在收集這些資源之後，玩家就可以用它們來建造新的單位或是建築。但是在Sacrifice裡面，雖然玩家也得收集資源，但是卻不能夠使用這項資源來建造建築或者是製造單位。Sacrifice 的架構，就是在這方面與其它同類型遊戲不同。

在遊戲中每個生物都會有靈魂，比較小的單位是由一到兩個靈魂所組成，而比較大的單位則會是由十個以上的靈魂所組成。如果玩家要製造任何一個單位，只要由巫師施展製造單位的法術，該單位就會出現，不過每個單位所需的靈魂都不一樣，因此，玩家要收集到足夠的靈魂，才能夠製造出想要的單位。

靈魂要如何收集呢？在Sacrifice 裡面，靈魂並不是天然的資援，因此玩家如果要收集靈魂的話，勢必要從敵人的身上取得。收集靈魂的方法如下：

當玩家將敵人的單位解決之後，玩家可以派出

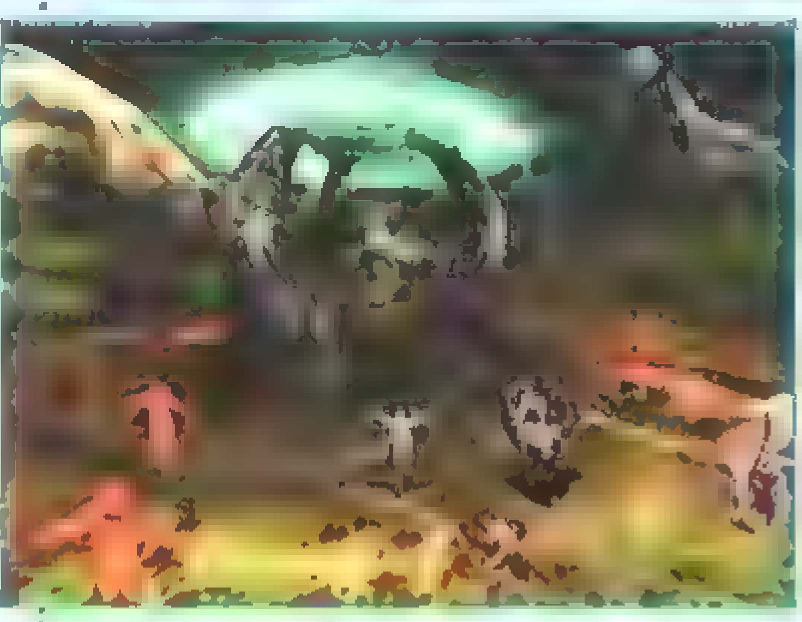
個巫醫去收集這些敵人的靈魂。首先，巫醫將會在敵人的屍首身上注入復活藥，讓敵人起死回生，但是只留有滴的生命力；接著，巫醫會使用結界魔法，將這些敵人活活困住，然後像帶著汽球一樣將他們帶回基地的神廟。這些敵人在回到神廟後，就會被奉獻犧牲(Sacrifice)給玩家的神明，這樣一來，玩家就可以使用他們的靈魂來製造新的單位。

不過，巫醫並沒有防衛或是攻擊的能力，如果巫醫在回到神廟的途中受到敵人的攻擊，那些復活的敵人便會逃走，這時敵人的巫師便會回復他們的生命力，並且再次將這些單位送回戰場上面。

這種系統的設計有幾個不同的優點：第一、在一個關卡裡面，己方及敵方的人數將會保持著一定的數目，並不會增加到離譜的地步。第二、這種設計完全防止玩家使用rush（也就是一開始很快的建造幾個部隊並且衝向敵陣將敵方消滅的玩法）的攻擊方式。第三、這種系統形成了一種角力式的對峙狀態，也就是說敵方與己方的力量相差並不會太懸殊，不會有一面倒的狀態發生，遊戲玩起來也就好玩多了。

巫師要使用魔法，就會用掉魔法力量，雖然巫師的魔法力量會慢慢回復，不過恢復的速度卻很慢；在關卡之中四處都會有魔力泉源(Mana fountain)，玩家的巫師只要到這個地方，就可以很快地補充魔法的力量。不過，隨時回到魔力泉源是相當麻煩的事情，因此巫師可使用法術，建造一個法力收集器，這樣一來，玩家便可以自動收集泉源的法力。當然，敵人也可以毀掉玩家的收集器。泉源的占領在遊戲中是非常重要的一部份。

筆者上面提到，如果己方的巫師死亡了，任務就告失敗，不過在實際的遊戲之中，巫師並不會那麼容易死亡。如果玩家的巫師在戰場上面死亡了，他就會變成靈魂的狀態在四周浮游，變成靈魂之後，玩家仍然能夠操作己方的所有單位，不過卻不能夠使用任何的魔法。這時候玩家的當務之急，就是將巫師的靈魂帶回己方的神廟之中，這樣巫師就會復活。

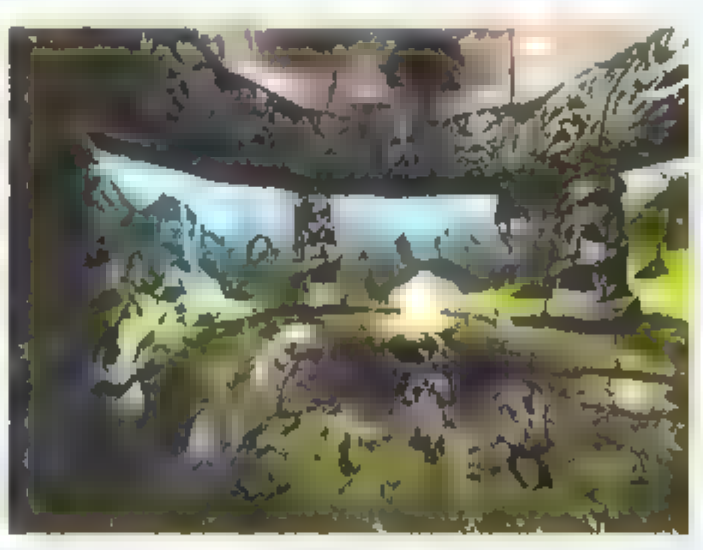


相對的，如果玩家想要贏得遊戲，就得要讓敵方的巫師無法復活，而唯一的方法，就是「玷汙」對方的神廟。玷汙的方法就是抓到敵人的單位，讓後將敵人的單位奉獻到敵方的神廟之中。說起來很容易，但是這卻是一件相當困難的事，首先玩家得要殺死幾個敵方的單位，然後使用巫醫將他們抓起來，並進入對方的神廟之中，但是，對方的神廟一定是擁有重重的防衛，而巫醫又經不起攻擊。因此想要成功地毀掉敵人的神廟，一定又是一場艱難的戰鬥。

在神廟毀掉之後，玩家又得要在敵方將神廟修復之前，殺死敵方的巫師。從這方面也可以看出，Sacrifice要形成一面倒的情況是不太可能的。

令人吃驚的3D系統

Sacrifice固然在遊戲內容方面設計得與眾不同，但是本遊戲真正令人咋舌的地方，是其圖形系統。Sacrifice採用的是自由的3D系統，也就是玩家不但能夠自由改變視角，也能夠自由地放大以及縮小。一般的即時戰鬥遊戲不採用3D視角，很主要是因為電腦速度上的限制，要讓畫面上一次能夠顯示大量的人物，可以說是難如登天的事，但是Shiny Entertainment卻做到了！利用他們創新的程式設計技術，Sacrifice的引擎能夠讓數以千計的人物同時出現在畫面上面，仍舊保持著畫面的流暢度。



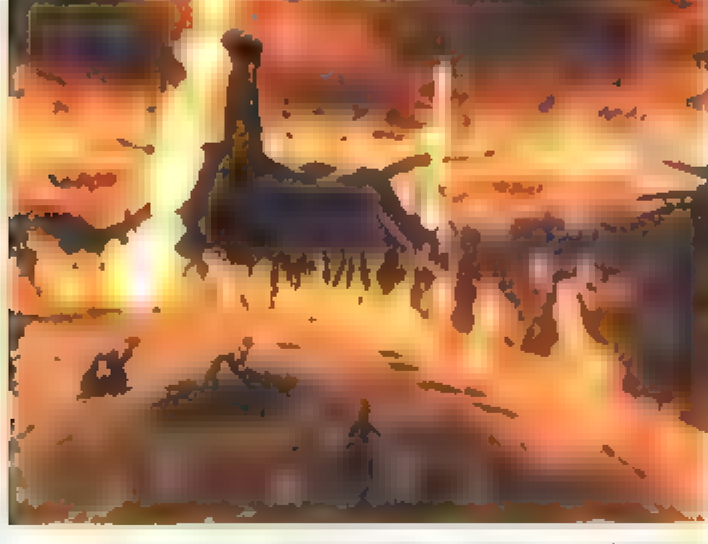
Sacrifice的圖形核心，就是一個支援即時多邊形分解重組的3D引擎。3D顯示有一個特質，就是離畫面越遠的地方，所需要的精細度就越低，相對的，離畫面越近的地方，所需要的多邊形數量就越多；也就是說，如果一個人物離畫面的距離很遠，那麼理論上只要使用少數的多邊形就可以了。但一般遊戲的設計師在設計人物及背景時，就已經決定了多邊形的數量（因為3D繪圖格式的儲存方法就是以多邊形為基本而記錄的），因此一個3D物件無論是在畫面上的何處，它

的多邊形數量都是固定的，因此在這方面，浪費了很多的電腦處理能力。

Sacrifice 裡面無論是背景或是人物，所有3D物件都不是以多邊形的形態所儲存的，而是以"外形"的方式所儲存。遊戲的3D引擎可以根據這個"外形"資料，以及物件離畫面的距離，即時計算出該物件要使用多少的多邊形。據設計小組表示，以目前的電腦處理速度來說，一個物件離畫面最近的時候，約會用掉5000個多邊形，而在很遠的地方時，數量則會減少到10個多邊形。如此一來，Sacrifice節省了許多的多邊形，因此在畫面上可以顯示出更多的單位。

為了實際展示遊戲引擎的強大，設計人員特別的在畫面上製造出一百多個人物。此時遊戲的畫面不但仍然流暢，而且畫面的精細度仍然不改。（筆者註：設計人員所使用的電腦是PII-450 的電腦，因此並不算是速度很快的電腦。）後來，他又將畫面上的人物數量增加到五百多個，這時每一畫面上每個人物的多邊形數量減少了許多；雖然精細度變得比較差，但是畫面仍然流暢。基本上，如果玩家擁有速度較快的電腦及3D加速卡，要讓畫面上同時顯示上千個人物也是有可能的事。

基本上，在設計之初，每個人物都是以25000個多邊形的標準所設計的，也就是說，玩家的電腦速度越快，遊戲的細膩度也越高；相反的，



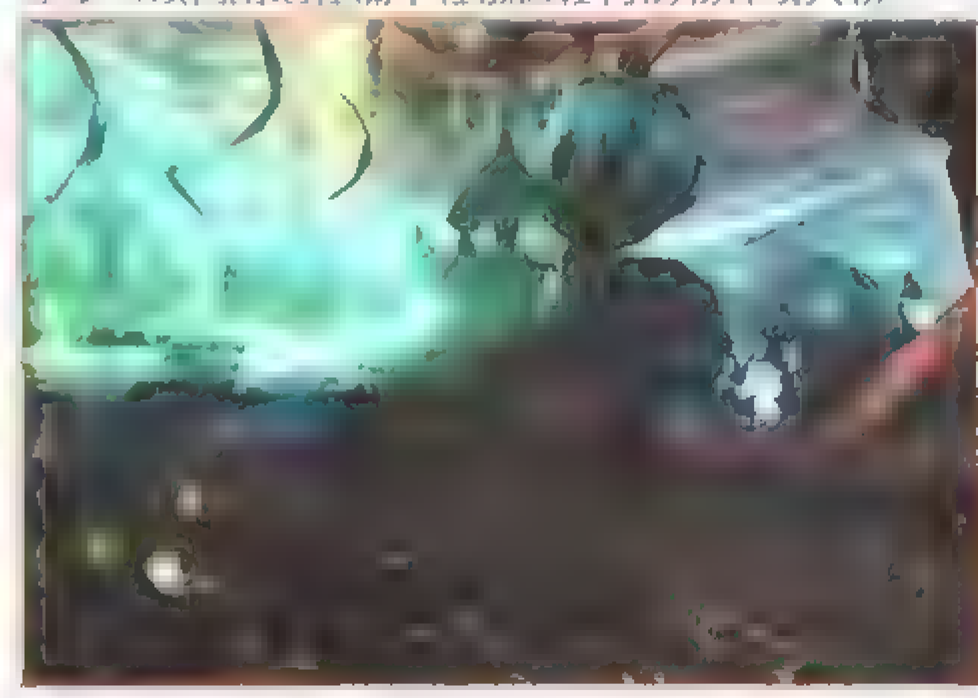
就算玩家的電腦很慢，只要犧牲圖形的細膩度，一樣可以用相當流暢的速度來進行遊戲。

Sacrifice的引擎功能強大的地方，還可以在其它方面看到。在遊戲裡面，玩家到後期將可以使用很多力量強大的魔法，例如有種魔法可以在畫面上製造出一個火山，然後利用噴出的熔岩及石頭，讓敵人的基地造成相當大的損害。使用這種魔法時，玩家將會看到地面隆起，然後變成一個火山的經過。筆者想要說的，就是在Sacrifice 裡面的地形效果相當驚人。

遊戲的任務編輯器

Sacrifice的遊戲編輯器也是一項遊戲中包含的功能。這個編輯器與設計小組使用的基本上是同一個，因此利用這個編輯器，玩家也能夠製造出設計小組所製造的各項功能。不過，Sacrifice 的編輯器在使用上相當容易，在內部展示之後，筆者馬上就學會了它的各項功能，並且能夠很快的製造出一個基本的任務。

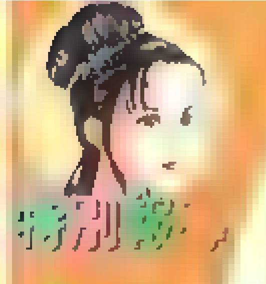
在啟動編輯器之後，電腦將會詢問玩家要製造多大的地圖，並且要使用哪個地形模組。在設定完成之後，一個平面的關卡就會出現在畫面上，這時玩家可以使用滑鼠在畫面上自由地調整地形的高低，或者可以要求電腦自動產生不平均的地形。在地形產生之後，玩家便可以自由地在關卡裡放置任何的物件或人物。



Sacrifice任務編輯器真正強大的地方，在於它採用的是條件式的設計。在編輯器中有許多條件可以讓玩家設定，每個條件並且可以連結到任何的一個動作上面。例如，玩家可以設定一個NPC 在任何己方單位進入一百單位的距離時，便啟動對話系統；或者是當敵人進行攻擊時，所有人物都會自動反擊。編輯器裡面擁有上百種的條件及動作，可以讓玩家自由連結，功能相當強大。據表示，利用這個編輯器，玩家想要製造出一個簡單的冒險遊戲或角色扮演遊戲，也是不無可能的。

結論

忘了其他的即時戰略遊戲吧！Sacrifice 強大的遊戲圖形引擎以及創新的遊戲玩法，絕對是前所未見的，是筆者極力推薦的產品之



新蜀山劍俠傳

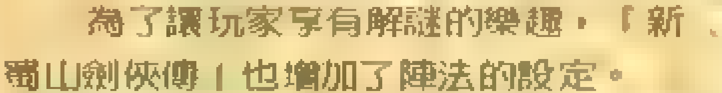
製作小組專訪

◇米克

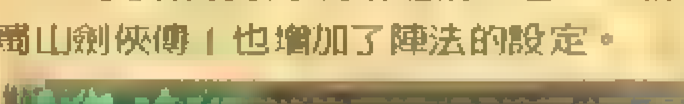
「新蜀山劍俠傳」是智冠科技[illegible]研發中心的年度力作，參與製作的人員除了[illegible]位程式設計師、五位[illegible]之外，還有十[illegible]位[illegible]人員，整個遊戲是從今年[illegible]月開始製作，預計在年底推出。

根據研發小組表示，選擇這個題材的原因，是因為現在市場上正風行著金庸、古龍等武俠名家的作品，[illegible]的名作，[illegible]沒有得到很好的[illegible]機會，這是相當可惜的事；因此，繼五年前以倪匡小說「蜀山劍俠」為腳本推出遊戲後，製作小組此次特地找出還珠樓主的原著，並改以其中[illegible]做為主角，加入全新的戰鬥系統，[illegible]來截然不同的遊戲[illegible]。

在上一期的報導中，我們初步介紹了「新蜀山劍俠傳」[illegible]作，相多到了[illegible]，我們[illegible]進一步揭開「新蜀山[illegible]小說是以華[illegible]場景、性格分明的異人及玄妙出奇的法寶著稱，所以本文也將由[illegible]異人[illegible]劍俠傳」中的世界。



變化無窮的絕妙陣法



為了讓玩家享有解謎的樂趣，「新蜀山劍俠傳」也增加了陣法的設定。

[illegible]生剋陣

◆所在地：成都慈雲寺
◆陣法功用：立禁制於慈雲寺入殿之門，以防外人入寺搗亂
◆外觀：共有五面旗幡與火盆，放射於各個階梯口
◆陣形：上[illegible]，中[illegible]，下[illegible]之五羅大網

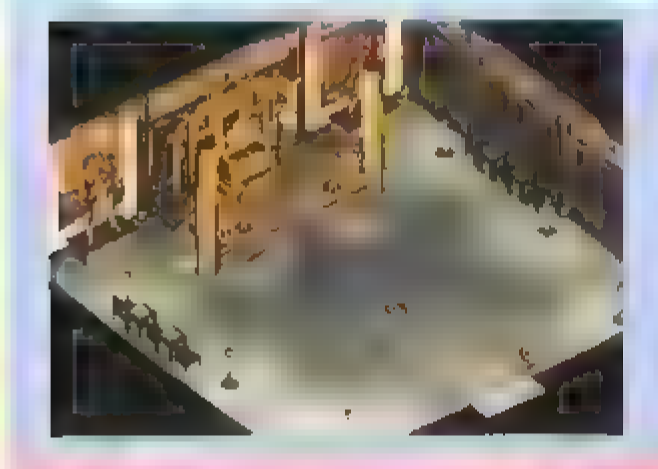
生死晦明幻滅陣

◆所在地：峨嵋山仙音口竹林
◆陣法功用：保護芝仙與芝馬仙根安全
◆外觀：一片竹林，內有七個空地區塊
◆陣形：生門位極西，死門位東北，晦門位極南，明門位西南，幻門位於中，滅門位東南。

美侖美奐的綺麗世界

雖然還珠樓主以四川峨嵋山為「蜀山劍俠傳」的創作背景，但是小說中的世界卻遠不止於此，連遠在極北的陷空島，都是群仙鬥法的戰場。由於原著內容龐雜，所以開發「新蜀山劍俠傳」在經過部份的刪減後，仍然包含超過兩百個以上的場景。以下就提供一些「新蜀山劍俠傳」著名的場景供讀者欣賞。

六大場景圖說

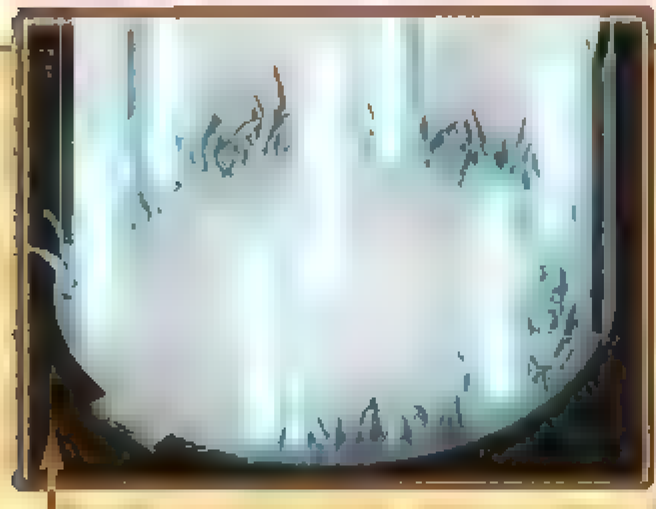


1.『陷空島』

陷空島由玄冥門戶起，外部有玄冥地界、冰殼原、繡壞原，進而為陷空島本島，屬北極陷空老祖之轄地。島上有一殿兩宮，乃靈奕殿、霜華宮和地璇宮，島宮地底尚有一極秘地域，稱為"七星環死地"，是陷空老祖所設之大型陣法，巧妙無比。

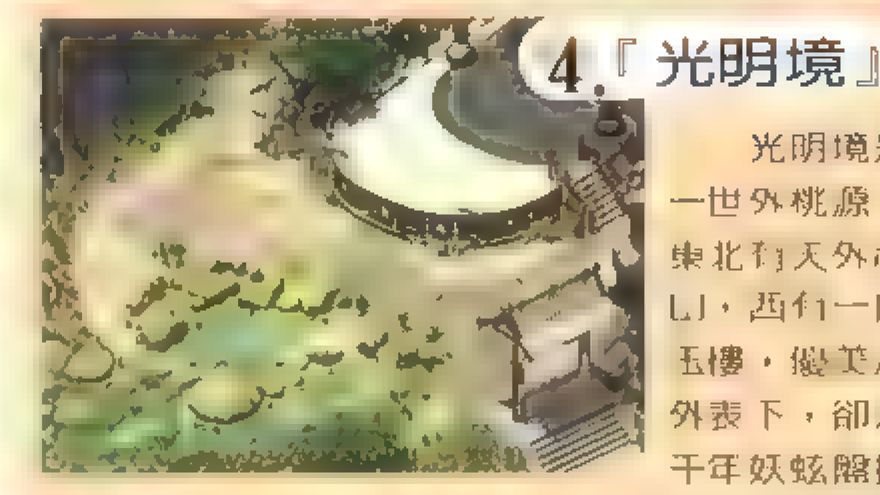
2.『火雲嶺』

雁蕩峰為神劍峰，峰上有兩宮殿，名為"阿修羅宮"與"天欲宮"，阿修羅宮外有修羅迷洞屏障，宮內居住高手尸毗老人，而天欲宮為尸毗老人排設之迷陣。



3.『百蠻山』

百蠻山主要以金峰崖為主要之地，崖下有大片花田，是此地魔頭綠袍老祖餵養百蠻金蠶蠱之養料。金峰崖壁上之陰風洞便是綠袍所居之洞，別看洞口小，洞內尚有七星穴、金蠶洞，更深入主洞內，有妖物文蛛第二藏身地與綠袍老祖之寢宮一琉璃穹窿



4.『光明境』

光明境是一世外桃源，東北有天外神山，西有一白玉樓，優美之外表下，卻是千年妖蚿盤據之地，居住於光明境宮殿之中

5.『莽蒼山』

莽蒼山共由四地組成一北山廣崖、山南危崖、兔兒崖與靈玉崖，其中靈玉崖又與北山廣崖相通，此山原為玄門修行地，有凝碧仙府與十七洞天兩地，後卻為妖屍谷辰佔據而肆虐，形成一大妖窟。

6.『迎仙島』

迎仙島紫雲宮，乃是海底一大奇景，自古以乃因重重屏障，而保持安定多時。一入島須先經過四層神沙甬道方可抵達紫雲宮，神沙甬道有龍鮫、機關，與此地把關的魔頭一鳳與金鬚奴，紫雲宮內共分主宮前後殿，與珊瑚樹宮前後殿

天機八卦陣

◆所在地：峨嵋山飛雷秘徑之火宅
◆陣法功用：測試峨嵋派弟子是否具有正式下山之資格
◆外觀：一座石碑與一團火牆
◆陣形：此陣無陣形，但石碑內文卻有題型之別，按循序漸進之方式測試

三才鼎心陣

◆所在地：紫雲宮內珊瑚樹宮後殿
◆陣法功用：封禁陸蓉波之元神，防止外人前來營救
◆外觀：一座主鼎，外環三座子鼎
◆陣形：天地人三鼎採三角連星之形拱護主鼎

天地四方六合陣

◆所在地：陷空島地璇宮廣場
◆陣法功用：封鎖出入七星環死地之通路
◆外觀：六根晶柱圍繞四周
◆陣形：前三，後三之六合鼎立

新蜀山劍俠傳製作小組專訪

各類神通的仙怪精獸

「蜀山劍俠傳」除了登場的人物高達數百位以上，此外還有許多通靈變化的精怪。以下是「新蜀山劍俠傳」中一些重要角色的介紹

本遊戲的主角，籍屬峨嵋派，妙一真人齊漱溟之子，年十一、二歲，眉清目秀、面白如玉，頭上梳了兩個髻，齒白唇紅，渾身上下好似粉裝玉琢一般；身穿粉紅色對襟短衫，胸前微敞，戴著一個金項圈，穿白色的短褲，腳穿多耳麻鞋，個性活潑膽大，初生之犢不畏虎，急功好義，是個閒不下來的人

籍屬峨嵋派，師承東海三仙之一苦行頭陀，年十四、五歲，圓臉肥胖，終日笑嘻嘻，一團和氣，膽子異常之大

籍屬峨嵋派，妙一真人之女，絕色女子，年約十八九歲，身著紫衣，個性中規中矩，是金蟬的姐姐

年約十四歲，貌美秀麗，是金蟬的三世愛侶。籍屬峨嵋派，師承黃山餐霞大師，原名朱梅，後改名朱文，並投朱梅（嵩山二老之一）門下

與英瓊同年約十六、七歲之女子，一身青衣，英姿傲骨，身世顛沛，和英瓊是好友

年約十六、七歲之妙齡女郎，仙風道骨、神采清爽，目如寒星，光彩照人，個性急切，常常出手不留情。

一張黑臉其大如盆，神光炯炯，一部繞腮鬍鬚長約三寸，一頭亂髮，當中挽起一個道髻，亂髮披拂兩肩；一雙耳生得垂珠朝海，又大又圓，身著一件其紅如火的道裝，踏著芒履。手如白玉又長又大，手指上留著五六寸長的指甲，身材高大，因被暗算，讓山壓了四十九年，故有駝背

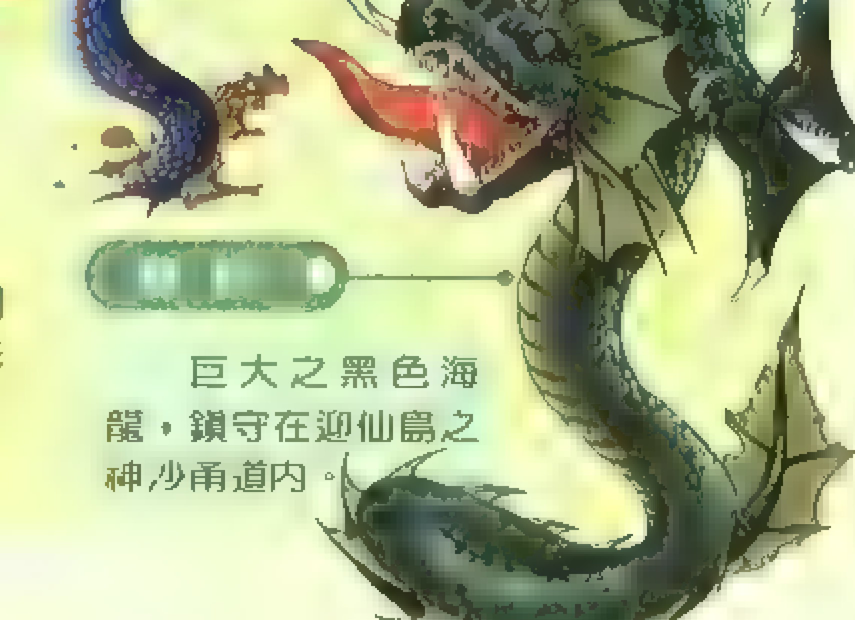
人稱乾坤正氣妙一真人，金蟬之父、東海三仙之一，也是峨嵋派掌教。師承長眉真人，天性聰明、學富五車、膂力過人、有兼人之勇，年約四十。

精怪

深通人性，渾身如玉一般，白裡透青，沒有一絲血色。頂上白髮幾十根，沒有眉毛、面目美秀，形如小人兒，是肉芝修鍊千年而成

人首蛇身，一頭黃髮，周身俱是鱗鱗，堅如百煉精鋼，身長五、六尺。

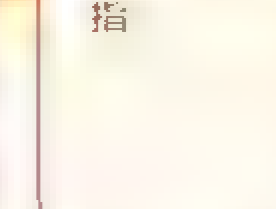
渾身碧色、眼射紅芒、頭尖口銳、闊腮密鱗、體似蟒蛇，腹下有兩排短足，形如鳥爪，前後各有兩排長鉗，有倒鉤刺，為千年老蠍與火蜘蛛交配所生。



巨大之黑色海龍，鎮守在迎仙島之神沙甬道內。

新蜀山劍俠傳

妖魔



綠袍老祖

頭大如斗，頭髮鬍鬚紋做一團，身著綠袍，醜怪異常，個性殘暴，喜吃人心。

特殊技能：大抓魂手。

法寶：三界遊魂針、玄牝珠。

妖屍谷辰

莽蒼山第一魔頭，豢養眾多凶惡之馬熊以為守衛，並以法術煉屍，為其驅使並成為殺人之工具。

特殊技能：黑龍吐。

法寶：懸魂幡、蜈蚣索

辛蚊

瘦小枯乾，面黑如漆，卻生著一雙火眼

特殊技能：煞血神功、蝎蛇指

妖姑

乃宇宙寒陰邪毒所生妖物，生性奇淫，凶殘無比，原形乃九頭鵪牛。

特殊技能(獸形時才有)：吐毒液、吐玄冰、吐魂獸

法寶(人形時才有)：六慾火匣、雙星妖雷琴、大小十二諸天秘魔雷

枯枝老妖

瘦小枯乾，面黑如漆，卻生著一雙火眼

特殊技能：煞血神功、蝎蛇指

戰鬥流程細部解說：

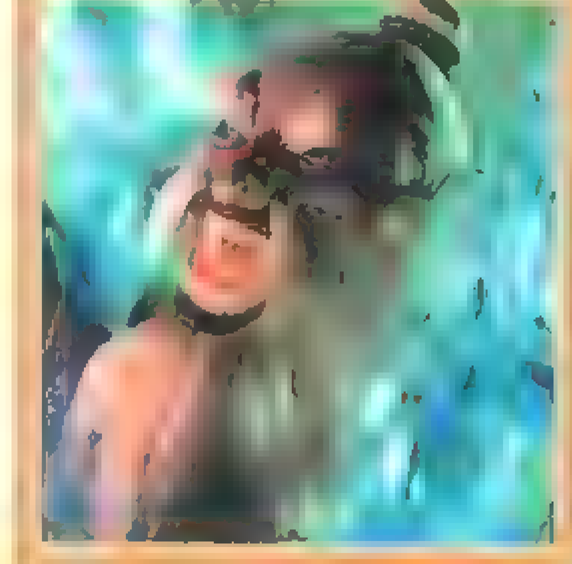
「新蜀山劍俠傳」的戰鬥流程大致可以分成三種不同階段，但是並非依照順序進行，而是可以同時間各自處理。

當戰鬥一開始之際，將會自動進入飛劍攻擊階段，敵我雙方之劍將自動飛上天空相鬥此時，雙方MP將會逐漸消耗，並因為飛劍攻擊而受傷。當飛劍纏鬥之時，玩者可視狀況使用法寶或是特殊技能，當使用某種特定法寶或是特技之時，可中斷飛劍攻擊階段將所有飛劍收回再施展。當效果產生之後，飛劍再度升空，繼續飛劍纏鬥階段，直到雙方死亡或是全滅為止。

使用法寶與施展絕招的不同之處，在於法寶需要持有特定物品才能使用，而絕招則無此限制，但絕招的效用皆有負面之效果，以與法寶區分。

某些法寶或是特殊攻擊並不是直接以傷害生命為目標，而是讓目標限於某種不良的狀況。當此類攻擊發出，會伴隨一初始傷害值，此值會經過防衛者本身的特殊攻擊抵抗值削減一部份，剩下的部分將會加諸於防衛者本身，此值將會不斷累積，超過忍受臨界值就可使目標產生特殊的傷害效應。

然而此累積值將會隨時間與防衛者體質不斷降低或是被藥物所清除，當累積值低於臨界點，特殊傷害效應將會被解除。



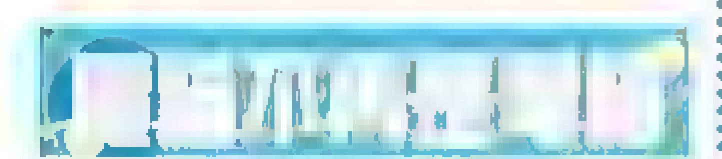
作者－朱金銘

昆盈企業產品系列報導

Genius

打造完全電腦多媒體娛樂環境

隨著台灣在PC設計製造上的能力不斷突破，大家都可以輕鬆擁有高效能的個人電腦，所需要的成本卻越來越低。隨著個人電腦的普及，加上網際網路的推波助瀾，原先單純作為輔助運算之用的個人電腦，已經不再是只有這樣簡單功能了。



隨著個人電腦在各種關鍵上的突破，個人電腦的應用已經突破了原先的設定。在處理器、硬碟機、3D加速卡、音效卡與光學儲存設備的推陳出新。個人電腦除了輔助工作的應用之外，個人電腦也成為個人影音多媒體的娛樂中心。像是DVD-ROM光碟機的出現，加上多聲道音效卡的支援，搭配多聲道的多媒體(喇叭)，讓電腦音響在在成為一個家庭劇院。當然，先前所提到更快的處理器、3D加速卡、多聲道音效卡，讓個人電腦可以成為一個圖形工作站之外，更成為一個相當普及與重要的遊戲平台！

相信這個年代不熟悉網際網路的人，也是相當的少了。即使現今的白髮族，也試著學習目前最新的概念「INTERNET網際網路」，透過網際網路，的確消弭了距離的問題，同時隨著資訊的數位化，在應用上有個更多的變化，像是電子商務的導入，不過是商品購買、服務的取得，在今天都可以在網路中尋找到。對玩家來說，透過網際網路，可以讓玩家透過網路彼此聯絡、競爭，或是共同進行遊戲，這在以前可是很難想像的呢！透過網路不但結識了更多的朋友，也更不會像獨孤求敗一樣，找不到對手。一連結到網際網路，才發現對手到處都是！

到底電腦是扮演什麼樣的角色呢？相信已經很難去區分個人電腦的存在目的。個人電腦成為許多人生活中的一部份，對許多人來說：「PC非萬能，但是沒有PC卻萬萬不能！」

個人電腦雖然多才多藝，不過也並不是天生如此，個人電腦也是

S的ROCCO 5.1 就會解碼！

淇譽電子股份有限公司
建議售價：9000 未稅
電話：02 2223 5678
網址：http://www.jazzspeakers.com

期待已久的ROCCO 5.1，終於開始在台灣販售，對於許多已經擁有PS 2遊戲主機或DVD光碟播放機的消費者而言，是一大福音！Jazz Speakers(淇譽電子)提供了內建Dolby Digital杜比數位以及Pro Logic解碼器的5.1喇叭系統ROCCO 5.1。透過淇譽的ROCCO 5.1解碼喇叭組，消費者無須額外添購一組解碼器，而可享受到5.1聲道的豪華聲效。這款酷黑色的ROCCO 5.1數位喇叭，具有內建的Dolby Digital杜比數位以及Pro Logic解碼器，有專為Sony PS2遊戲機與DVD播放設備所設計的連接端子(RCA*2.3.5mm.Coaxial.Optical)，配合PS2可觀賞DVD影片的功能訴求，ROCCO 5.1主要可用來搭配PS2以外，還可以接個人電腦的DVD-ROM，DVD光碟機。

需要不斷的提升才能擁有這麼高超的能力。比如說：雖然DVD光碟機是目前個人電腦的標準配備，不過，也需要搭配合適的多聲道喇叭與音效卡，才能擁有環場音效的表現。同樣地，在遊戲進行的過程中，也需要各類型遊戲控制器，才能享受遊戲所帶來的娛樂性。當然，總需要一個PC CAMERA，才能讓網路上的視訊會議成真。

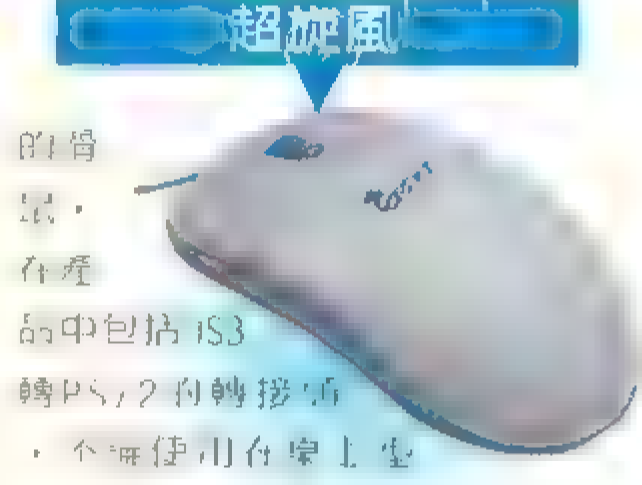
昆盈可以說是台灣研發與製造電腦週邊產品的重要廠商，多年來所開發產品，將各產品線陸續補齊，提供電腦玩家完整的選擇。以下，我們陸續介紹目前昆盈所推出的最新產品。

滑鼠類：

在滑鼠的研發與製造上，昆盈也是相當關鍵的廠商之一。像是目前相當流行的光學滑鼠，台灣第一個上市的便是昆盈推出的產品呢！在昆盈新推出的產品之中，共有：迷你極光精靈NetScroll+NB Eye、小旋風NetScroll+NB與超旋風NetScroll+。

迷你極光精靈可以說是可是極光精靈的迷你版，為什麼要將極光精靈迷你化呢？這是因為極光精靈所使用的光學技術，讓極光精靈可以在各種材質上使用，也不需要擔心是否是一個平面。因此，這樣的技術對於許多使用筆記型電腦的使用者來說，是一個相當方便的工具，加上使用滑鼠還是比起觸控版來的順手。隨著筆記型電腦的尺寸不斷縮小，當然滑鼠也得跟著縮小，這也與使用者所處的環境有相當的關係。同時，迷你極光精靈也是使用USB的介面，更適合使用筆記型電腦的使用者，另外也提供了USB轉PS/2的轉接頭，方便使用者依狀況更換。

小旋風是一款迷你滾輪滑鼠，可以說是將滾輪滑鼠的尺寸迷你化，當然，這樣的設計讓手掌比較秀氣的人士來使用。另外一點，對於筆記型電腦的使用者來說，小旋風也是一種選擇。小旋風是一隻USB的滑鼠，在產品中包括USB轉PS/2的轉接頭，不論使用在桌上型電腦或是筆記型電腦中，都可以方便地安裝。在新版的驅動程式上，提供了EasyJump的功能，讓玩家可以利用EasyJump來打開瀏覽器，捲軸捲動與關閉應用程式等等功能，在新版的驅動程式中，也加入許多細部的設定供玩家調整，增加使用滑鼠的效率。



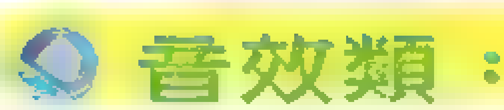
超旋風則可以說是一款相當經濟的PS/2滾輪滑鼠，我們從包裝上來看，超旋風的包裝可以說是相當的精簡，尺寸適中，在造型上的設計也相當的圓滑，若對於滑鼠並不要求，那麼超旋風可以是一個不錯的選擇，對於公司企業的電腦採購，在考慮品質與價格間的平衡時，不妨看看超旋風。

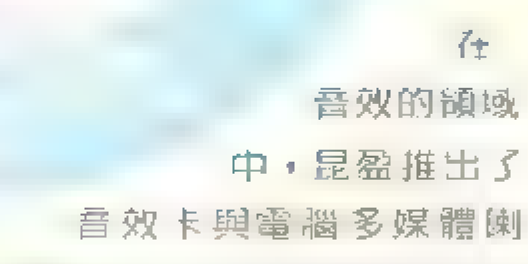
陞技推出"ABIT Home Theater家庭劇院影音系統"

陞技結合市場需求與研發能力，將二者合而為一，發表了「ABIT Home Theater音響系統」，ABIT Home Theater音響系統不祇是桌上電腦的聲音輸出而已，它已經是一組專為玩家設計的完美家庭劇院系統，愛用DVD的玩家終於能用ABIT Home Theater音響系統將DVD的音效發揮的淋漓盡致，碰到高階系統音效要求的遊戲，你再也不用只是乾瞪眼了。鎖定市場上需要最新科技的PC使用者，陞技ABIT Home Theater音響系統組合擁有5項競爭優勢：

1.經濟實惠的售價　2.超炫彩盒包裝
3.先進規格設計　4.安裝容易
5.高附加價值(隨產品附贈超值軟體)

陞技電腦股份有限公司
建議售價：8[illegible]元
電話：(02)2698-1888
網址 http://www.abit.com.tw/





在音效的領域中，昆盈推出了音效卡與電腦多媒體喇叭的系列產品。電腦多媒體喇叭包括二件式與五件式的產品，供玩家依自己的需要與預算來選擇。另外，在音效卡的部分，則提供了5.1聲道的音效卡，讓使用者選擇環場喇叭時，也一起搭配選購。

Sound Maker Live 5.1

昆盈也曾推出許多音效卡，不過在市場上，並不如一些主要大廠般廣為人知。這張支援5.1聲道的音效卡，採用FORTEMEDIA FM801-AU的晶片，他也應用了QSound Labs的3D音效技術。透過這樣的技術，讓在進行遊戲時，我們享受3D音效所帶來的好處，比如像是在第一人稱的射擊遊戲中，透過3D音效，讓我們知道敵人的動靜，或者另外一方面透過環場的效果，更能融入遊戲的氣氛之中。透過Q3D的音樂技術，也可以透過聲音的補償，加強遊戲中的聲音表現。目前能夠使用到5.1聲道的遊戲不多見，只有在播DVD影片時候。所以在Sound Maker Live 5.1中，贈送訊連科技所推出的PowerDVD Pro6的DVD播放程式，透過這樣的組合，讓個人電腦者變成為一個家庭劇院。除了播放軟體之外，也包括同是訊連科技的MediaShow的簡報軟體。不過，要注意的是在訊號輸出的部份，由三個插座輸出六個聲道，因此，在選購時，可需要考慮是否跟想購買的喇叭是否搭配。

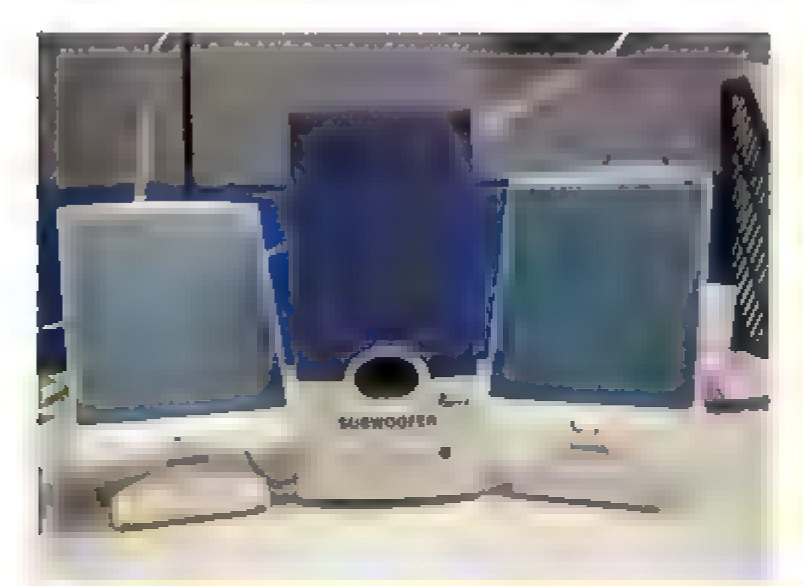
SW-5.1

這款5.1件式的電腦多媒體喇叭，可以說是昆盈在多媒體喇叭中的旗艦產品，五顆衛星喇叭的輸出功率分別是5Watt RMS，在重低音的部分則有20Watt RMS的輸出功率。在產品的規格上，衛星喇叭的頻率響應的部分在30Hz 20KHz，重低音喇叭則是10Hz 300Hz。在產品中也著名了輸出功率的PMPO值為1500Watt，不過，僅供參考之用。

這樣的喇叭本身並沒有提供AC-3（Dolby Digital）的解碼，所以一定需要一張能夠將DVD影片中的聲音還原成六聲道的音效卡。像是我們先前所提到的Sound Maker Live 5.1。在重低音喇叭上，可以調整中央聲道、前/後的音量大小與重低音的強度。雖然重低音喇叭沒有方向性，可以擺在任何的角落，不過，SW-5.1的設計，看來是針對桌上所設計。是稍微美中不足的地方。另外產品中並沒有提供腳架，玩家可能要傷腦筋研究後面一對喇叭的擺設。

SW-2.1

這款電腦多媒體是3件式的，也就是除了一對立體聲喇叭之外，再加上一個重低音喇叭的組合。不過，SW-2.1比起一般同類型的多媒體喇叭來說，又特別些了。怎麼



說？SW 2.1是平面喇叭！一般的多媒體喇叭，由於喇叭單體的緣故，總是會佔用一些空間。不過，平面喇叭則擁有先天的優勢，並不會佔用太大的空間，同時因為造型的緣故，也可以增添一些品味。在規格上兩個平面喇叭的輸出功率為2Watt RMS重低音的部分為6Watt RMS。頻率響應分別為40Hz~20KHz、20Hz~180Hz。平面喇叭雖然在造型上取勝，不過在實際的聆聽上，並沒有特別突出的地方。純粹是針對追求造型的人士所推出的產品。從另外的角度來看。SW 2.1的平面倒是還可以當作貼隨意貼與MEMO的好地方！

遊戲控制器類：

遊戲控制器的產品種類相當的多，除了最簡單的遊戲手把，到飛行搖桿、賽車方向盤都算是，而昆盈分別都有產品推出。隨著遊戲的畫面與音效都逐漸的改善，新一代的3D加速卡讓畫面更去真實，音效卡與多聲到喇叭的組合，讓玩家更能感受到遊戲中的氣氛。接著就是在遊戲控制器上面的改進，像是力回饋與動作感應器的應用。讓進行遊戲時有全新的風貌與趣味，同時玩家也更能融入遊戲中。

星梭 Max Fire G-09D

星梭是一款力回饋的遊戲手把，在遊戲手把上加上力回饋的使用，相信從電視遊樂器上，先開始發展，像是格鬥、射擊遊戲，透過力回饋的功能，讓遊戲進行中更富樂趣。昆盈在星梭之中，加入力回饋的功能。而且擁有數種震動的模式，依據遊戲設定而異，包括回饋的力道也可以分別設定。除了力回饋的功能之外，在星梭上面，其實有幾樣特殊的設計。擁有方向盤的概念，所以再進行競賽的遊戲，不論賽車、摩托車競賽，也可以用星梭來操控。除此之外，在星梭上面還擁有一個小型的搖桿，面對一些格鬥遊戲時，透過這樣的小搖桿，可以容易輸入格鬥遊戲的複雜指令。總共有十個按鍵可以供玩家使用，可以應付大部分的遊戲。

力回饋悍將Max Fire Force Feedback F330

飛行搖桿對於許多模擬飛行迷來說，是一個相當重要的工具。一個好的飛行搖桿，讓玩家在飛行中，能夠完全掌控自己的飛行器，順利完成任務。在昆盈推出的力回饋悍將中，雖然看起來是一個相當

力回饋悍將

龐大的飛行搖桿，不過，這正是一個好飛行搖桿需要的關鍵之一：提供充分的穩定度。力回饋悍將，擁有較大的基座，一方面是因為力回饋的機構使然，另一方面也提供了整個搖桿的穩定度。在激烈的纏鬥中，仍提供玩家穩定的操控。在按鍵數上面，力回饋悍將共有十個按鍵供使用，再加上兩個節流閥與舌力帽，相信可以滿足模擬飛行迷基本的需求。透過力回饋的功能，讓玩家能夠更融入遊戲之中。在手把的設計上，也相當符合人體工學的設計，在手把底端擁有大面積的平面，提供了支撐手部的位置，讓玩家長時間的使用也不會有疲勞的感覺。

視訊類：

隨著網際網路的發展，透過網路縮短彼此的距離。隨著寬頻上網的推展，讓使用者搭配PC CMAERA的比例越來越高。透過PC CAMERA可以讓雙方的影像透過網路來傳遞。面對這樣的趨勢，昆盈也推出了VideoCAM的產品。

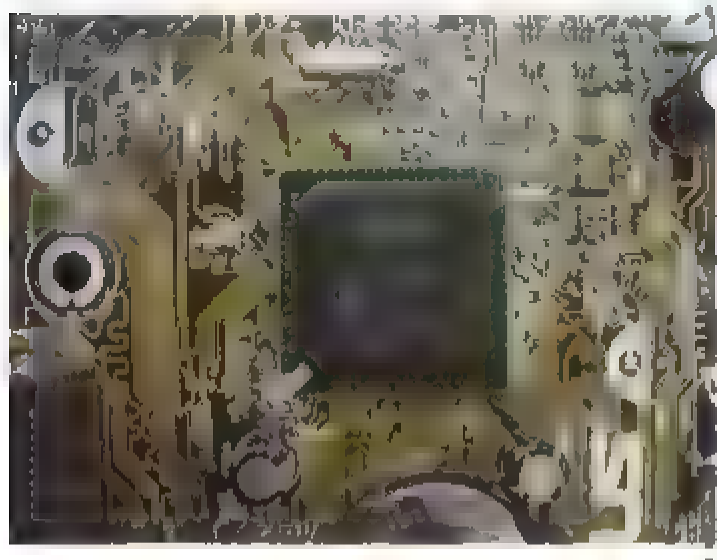
VideoCAM是一個相當容易安裝的產品，透過USB的介面，不論是桌上型電腦或是筆記型電腦，VideoCAM都能夠透過USB隨插即用的特性安裝。VideoCAM可以支援的解析度如下：QSIF（160X120）到VGA（640X480）的解析度，透過內附的VideoLive Mail可以傳送即時的影音郵件。讓遠方的親友可以看到自己的容貌。當然透過Windows內建的NetMeeting應用程式，也可以進行視訊會議。透過一些動作監測的小工具，也可以讓VideoCAM成為一個

監視攝影機，監控到底是誰亂動桌面。VideoCAM的用途將會隨著軟體的開發而會越來越多！

作者-莫凡

intel反撲VIA的利器-815/815E晶片組(2)

在我為大家介紹「華碩CUSL2」、「微星815E PRO」主機板之前，我們先稍微簡單的了解一下Intel晶片組的歷史演變。我們就從Intel 440BX開始說起吧！我想對於電腦硬體稍微有研究的讀者們，都應該很了解Intel 440BX晶片組之所以可以在市場上佔有一席之地、頗有份量，那絕對不是巧合，從各種測試與評比中，可以了解Intel 440BX晶片組的架構雖不如後來推出的新秀，但是在效能與穩定性上來說，Intel 440BX晶片組可是名列前矛喔！就是因為Intel 440BX晶片組的穩定性夠好，所以很多讀者每次在挑選主機板的時候，最優先考慮的一定是Intel系列的晶片組。

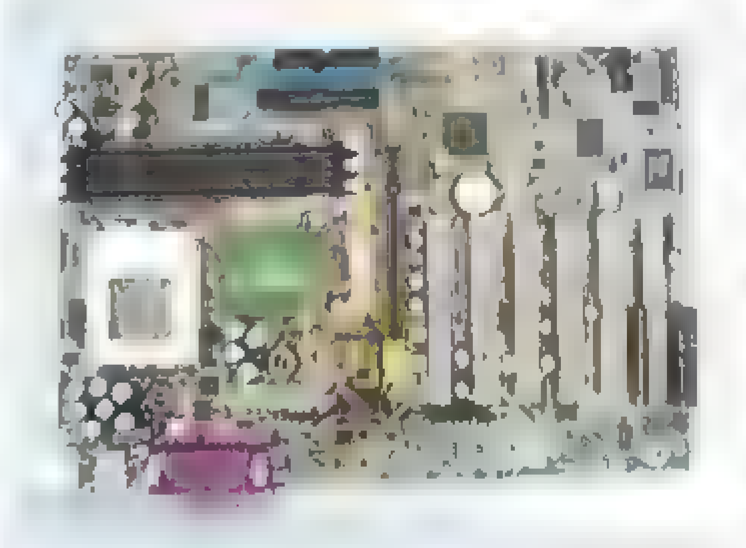


Intel i815E是目前功能較佳的整合型主機板晶片組（顯示部分內建i752顯示晶片），intel i815E是由82815和82801BA組成的，和i815不同的只是採用了ICH2晶片82801BA，它能夠支援完整的PC133規範，將系統的匯流排提高到了133MHZ並進行了優化，比起VIA晶片組的133MHZ效率更高。它能夠支援intel目前為止所有的CPU，也包括未來的1G以上採用133Mhz匯流排的

Coppermine的PIII CPU，並支援AGP 4X規範，以及ATA100的硬碟結構，目前市場上越來越多的主流硬碟採用了ATA100的技術，選擇ATA100的硬碟並不需要付出更多的錢，而ATA/100卻有更好的效能。市場上的i815E晶片組的品牌越來越多，上次介紹了技嘉60XM7E以及陞技SE6，這次為各位帶來華碩的CUSL2以及微星的815E Pro

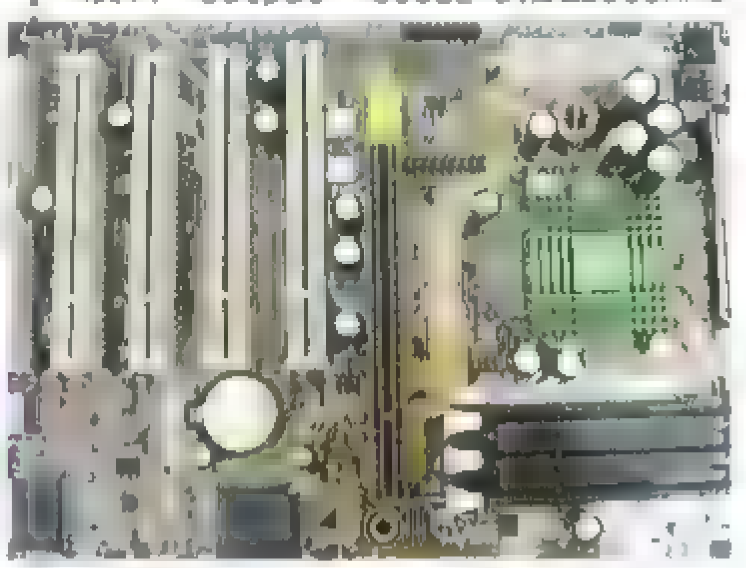
華碩CUSL2

華碩CUSL2主機板是以Intel 815E晶片組與ATX規格為架構支援最新Intel III Coppermine 450~933+MHz，及CeleronTM 333~566+MHz處理器。採用82815 GMCH(Graphics Memory Controller Hub)，內建了Intel i752顯示晶片，其實它的效



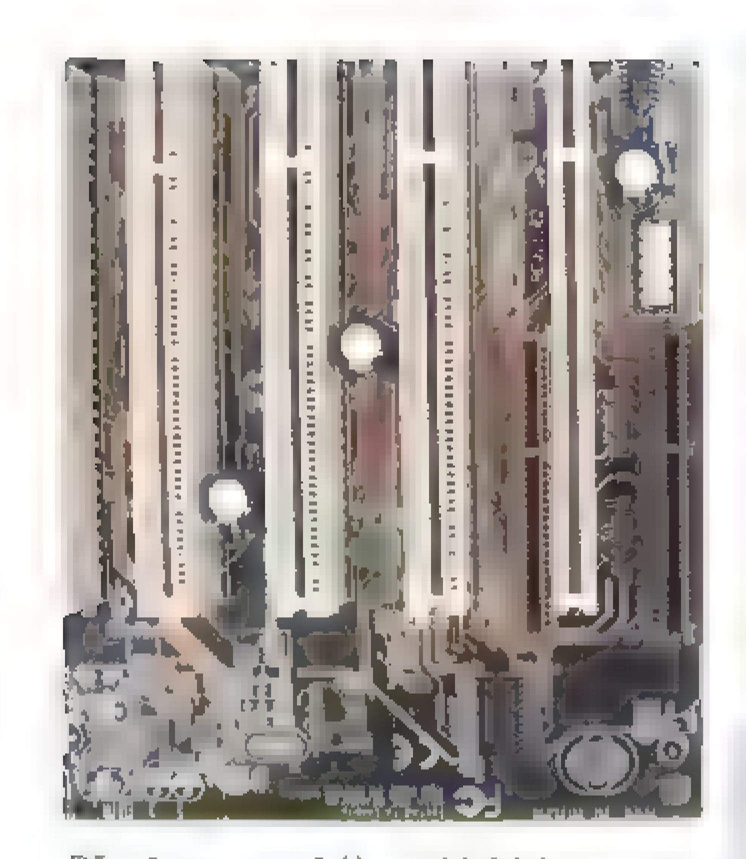
能不是相當的好，不過還好它能透過AGP槽讓用戶自由升級顯示卡，亦可稱為 AIMM (AGP In-Line Memory Module)，AIMM可插上4MB 133MHz SDRAM，讓內置顯示晶片能夠有4MB作為Display Cache用。

擁有3條168 pin DIMM槽，單條SDRAM最高可支援到512MB，另外主機板上有一顆iTE Super I/O controller，用來支援兩個UART COM port及 Printer port，並具有兩個18 pin的接頭（其中一個是17pin），它們可以支援LCD Output及TV output。CUSL2可搭配133MHz



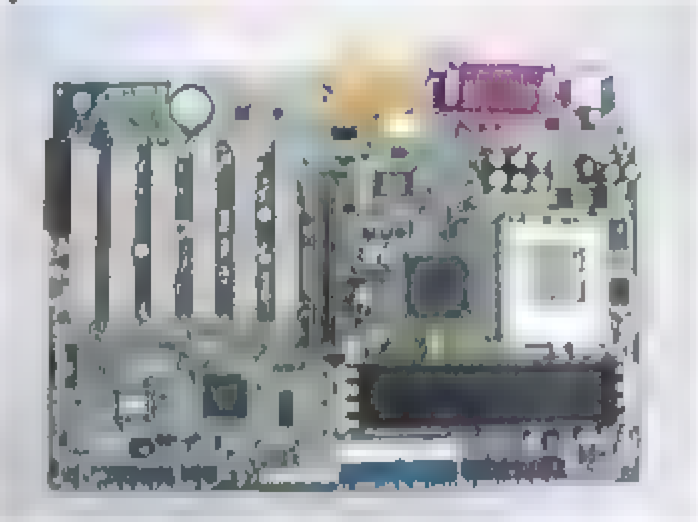
前置匯流排（FSB），並支援PC100/PC133 SDRAM系統記憶體，AGP Pro/4X模式，與Ultra DMA/66/100，其餘尚可支援Suspend-to-RAM，JumperFree Mode及系統監控功能，可確保您的電腦能節省最多的能源易於超頻以及系統安全性。本款主機板上有六個PCI與兩個CNR插槽，將可支援更多重的硬體設備的使用（例如：SCSI、CD-RW、DVD-ROM等等）與未來的擴充能力。

CUSL2上面發現了一個名為「BS 133」的Jumper，不過它是空焊的，仔細 看，原來它是支援Cyrix系列CPU所用的，在CPU插槽右方焊有一

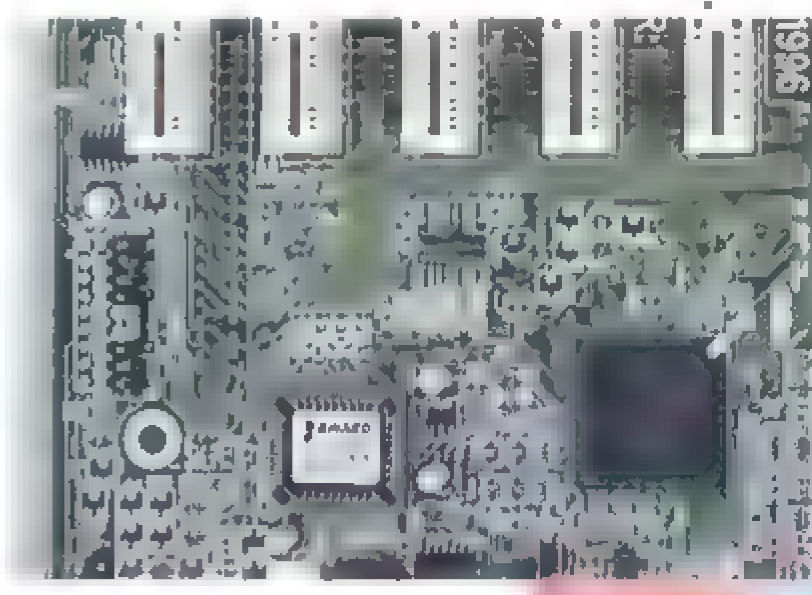


顆 Intersil的 HIP6021 PWM Controller 晶片，此晶片的作用是提供四組穩定電壓給CPU、AGP、RAM以及GTL電壓。CUSL2使用的頻率控制器是編號ICS 94201CF，此款外頻支援相當多，最高的外頻是216MHz！支援AGP Pro/4X模式，可支援兩倍於目前AGP標準的傳輸量。Intel I/O Controller Hub 2（ICH2）可支援UltraDMA/100，最高可支援burst mode資料傳輸模式達100MB/sec；2個USB控制器最高可支援至4個USB插槽。除此之外，還提供ICH2與GMCH間的高速hub連結，提供達266MB/sec的頻寬傳輸率，為現行PCI最高傳輸頻寬之兩倍。另外，One Touch管理支援一個選購的ASUS iPanel，是將部分的I/O Port（像是 COM Port.USB Port.Audio Port、CPU、系統溫度電壓、風扇轉速等等），可以透過LED顯示出front I/O ports，磁碟保留空間等資訊。使用ASUS iPanel，讀者可以監測您電腦系統主要之元件

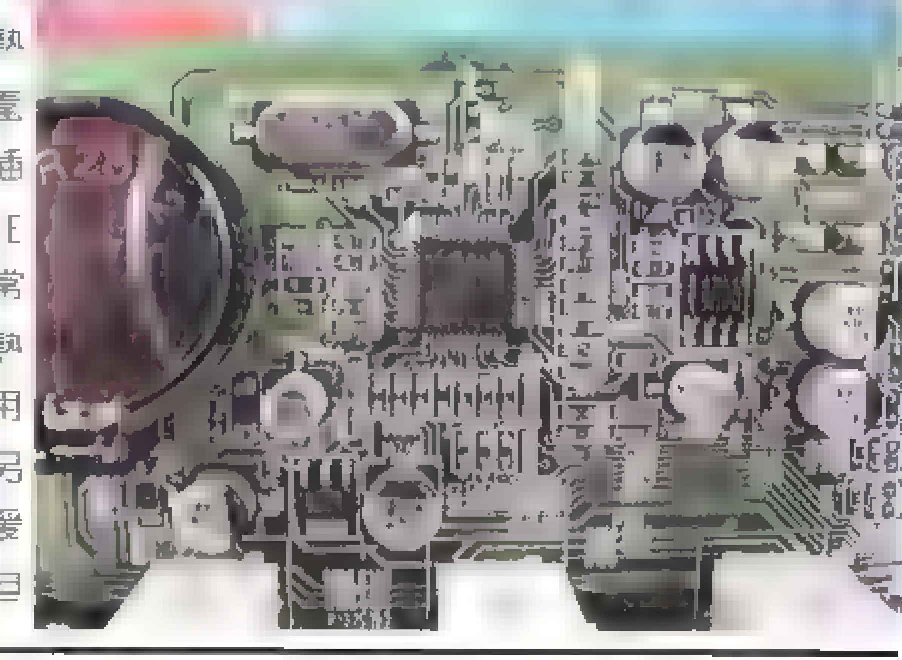
華碩CUSL2主機板上的韌體HUB可提供安全性和其它最新的電腦特性。藉由內建硬體ASUS ASIC與ASUS PC Probe，提供簡單的方式檢測管理系統狀態的資訊，如CPU與系統電壓、溫度、風扇狀態等等。華碩CUSL2主機板還提供六個32 bit PCI（Rev.2.2）擴充插槽，可支援Bus Master PCI cards，如：SCSI或LAN卡（PCI最高支援至133MB/s最高流量）。華碩CUSL2主機板提供兩組高速UART相容序列埠及一組EPP/ECP相容並列埠，同時UART2可從COM2埠連接以支援紅外線傳輸功能。Onboard LED當有Standby的電源時，內建LED會亮起，這可是在提醒使用者在插拔週邊配備時，一定要記得先將電源關閉，這樣才可以減少主機板、週邊配備與元件的損壞。



微星815E Pro主機板的型號為MS-6337，這是一款算是蠻特殊的一塊版子，因為投一眼就看出815E Pro一改微星使用黃色的PCB的特點，採用了綠的PCB，且主機板佈局(Layout)感覺相當舒服，而主機板上的電容用料相當的好，光看外觀就讓人放心不少。



有了主機板在安裝散熱風扇時，常常會出現和周圍的一些像是電容、SDRAM插槽等卡住的現象，不過815E Pro的Socket元件位置非常合理，可以使用任何的散熱風扇，這一點對於未來使用1G以上CPU相當的重要。另外，雖然815E最大支援1.5GB SDRAM（512x3），但是主機板依舊使用了4條DIMM記憶體插槽，讓消費者在記憶體搭配上可以更加靈活些！支援4聲道AC' 97 Codec。

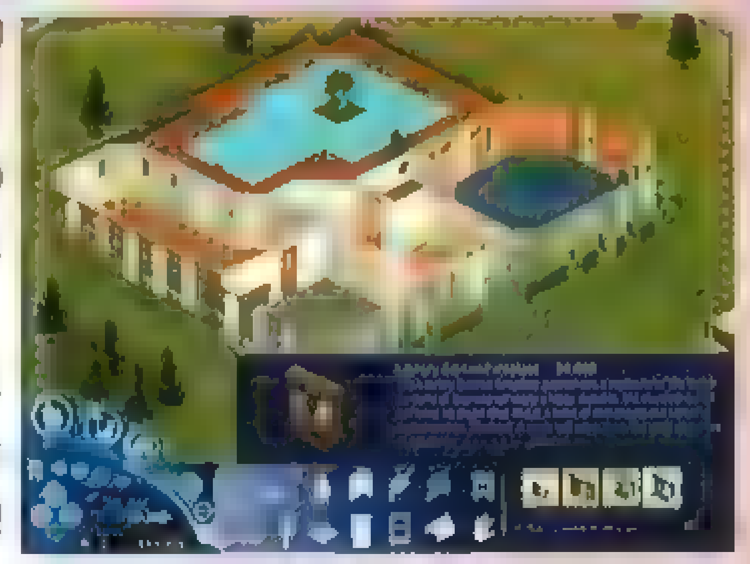


不論是頻率、倍頻或是電壓，815E Pro完全是透過BIOS作設定，且頻率設置是採用線性外頻的，也就是可以用1Mhz為單位來調整CPU的外頻，而最高的外頻可以達到166MHZ。電壓調整方面，不但能夠提高電壓，還能夠降低電壓！亦可以調整Vio電壓，這點對於想超頻的人有福氣囉！不過並不推薦大家隨意Vio，因為萬一不小心，就會電腦出現問題唷！說到BIOS，微星獨家的「Live BIOS」技術，這是針對傳統BIOS刷新技術的弊端而全新研發的軟體工具，能夠實現線上即時偵測與自動升級主板BIOS的功能，也就是說使用者只要在支援的微星主機板上安裝，即可由網路自動偵測並安裝該主機板的最新BIOS。

FuzzyLogic II自動超頻軟體也是不能不提的，因為它可自動尋找系統的超頻極限，省卻多次手工設定的不便，當然可以用手動的方式設定，且萬一超出極限，再重新開機後就會恢復呈原始狀態，方便又好用！D-LED硬體故障診斷指示燈也是一個方便的工具，通過主機板上的四個LED燈的狀態，來判定目前系統的進程狀況，在系統發生硬體故障時，參照所附的圖表，可以很方便地知道導致故障的原因在哪裡，有效且快速的解決問題。

美國九月份遊戲銷售排行榜公佈

著名的市場研究機構PC Data以美國四十二家遊戲連鎖店的銷售量（約佔總數的百分之八十）為調查基礎，公佈了美國九月份遊戲銷售排行榜，其中模擬市民之富貴豪門（The Sims: Livin' Large，暫譯）掄元，獲得前二十大銷售冠軍，而世紀帝國二之征服入侵者則奪下榜眼，第三名則由模擬市民獲得。



▲模擬遊戲是美國玩家的最愛。

前二十名當中，在台灣有代理銷售的遊戲包括暗黑破壞神II獲得第五名，上市有一段時間的世紀帝國II則獲得第九名；值得特別一提的是，問世有兩年時間的星海爭霸仍高居第十名，顯示美國的遊戲生命週期比國內還長。柏德之門二獲得了第十 名，成績不如預期，可能與遊戲的難度有關；模擬城市3000仍獲得十 名，若把模擬市民的銷售成績 起考慮，似乎意味著美國的玩家酷愛模擬遊戲．終極動員令之來自倫敦之目獲得第十五名，顯示即將上市的紅色警戒II上市後的成績應會關紅盤 角洲部隊II則奪下第十七名，這套遊戲的第三集將於明年 月上市；而戰慄時空則以二十名殿後。

沙丘戰場即將開打

消息指出，Westwood正製作全新的沙丘魔堡遊戲：沙丘戰場（Emperor: Battle for Dune，暫譯）。有點資歷的玩家都知道，沙丘魔堡是Westwood公司在創業早期裡成功的作品之 ，而沙丘魔堡II甚至被認為是劃時代的第 人稱即時戰略遊戲 至於沙丘戰場更是第 個被Westwood設計成3D即時戰略的遊戲，它在遊戲中設計了一種所謂的非線性星球戰略遊戲，並提供了 十 種不同的地圖，以及超過一百項任務，供玩家挑戰。

根據Westwood表示，遊戲裡的指揮官能夠把部隊從 個地區（territory）變換到另一個地區，可把後備部隊從 個平靜的地區，拉到戰場上去增援其所屬軍種 據了解，遊戲裡共有包括Atreides、Harkonnen與Ordos 大勢力，在玩家選擇某 方後，還可以和五個次公社（sub-houses）裡的其中兩個進行聯盟，每 個次公社都有其獨特的武力與能力。

◀沙丘戰場是Westwood第一個3D即時戰略遊戲。

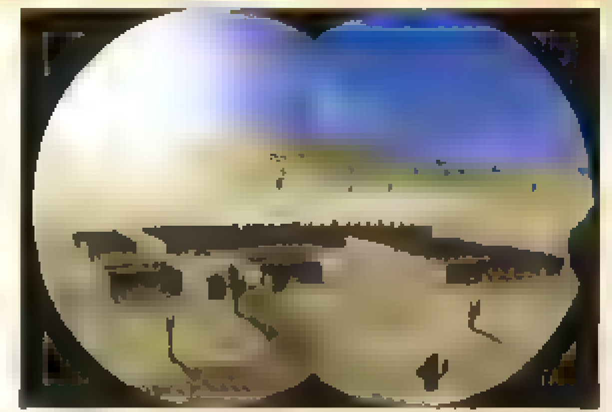
在三大勢力及五個次勢力的組合中，允許玩家從中創造軍隊。除了上述特色外，遊戲傳承了Westwood即時戰略遊戲的特色，將在遊戲中展現精彩絕倫的過場動畫，並請來星際爭霸戰裡的知名演員Michael Dorn擔綱演出，藉以說明劇情。

未完成的霸業即將展開

由Sir-Tech Canada設計的鐵血聯盟2：未完成的霸業（Jagged Alliance 2: Unfinished Business，暫譯）即將在十一月份由Interplay在北美地區率先推出。未完成的霸業是一套回合制戰略暨角色扮演遊戲，遊戲的特色是角色發展及戰術小隊制戰鬥。

在未完成的霸業中，玩家必須創造或購買一隊傭兵來防衛一個飽受戰爭摧殘的小國Arulco，該國的人民正遭受鄰國Tracona的Ricci Mining公司攻擊。

遊戲並提供玩家二十個要征服的地區、超過十位新角色和武器，遊戲裡新的特殊戰術設計包括地形保護指示器（Terrain Protection Indicator）、改良的敵人AI、一個任務建構器，另外也改善了在鐵血聯盟2中被人詬病的遊戲存檔設計。想完成遊戲霸業的玩家可至www.sir-tech.com了解更多有關這套遊戲的資訊。



▲ 擔任傭兵指揮官完成霸業。

賈奈特和老虎伍茲為運動遊戲代言

▲ 這一點點距離難不了老虎伍茲！！

您是一位喜愛觀賞NBA賽事的玩家嗎？如果是，告訴您一個好消息，EA Sports已經和NBA明尼蘇達灰狼隊超級球星凱文賈奈特（Kevin Garnett）簽約，他將替EA Sports推出的第七代NBA籃球遊戲NBA Live 2001代言。雖然雙方交易的條件尚未公佈，但已知賈奈特將為會出現這套遊戲的平面和線上促銷活動中，同時也會在NBA Live 2001中擔任球員。據了解，NBA Live 2001將會有PlayStation、PlayStation 2、PC及Game Boy Color等版本。玩家可上網至www.easports.com了解更多有關這套遊戲的消息。

另外，喜愛老虎伍茲的玩家又可以享受扮演老虎伍茲的威風了，繼PC版Tiger Woods 2000後，EA sports的Tiger woods 2001仍請來世界第一高爾夫好手老虎伍茲在遊戲裡粉墨登場，遊戲除了保留前作的優點和改良缺點外，還加入了許多新特色，例如玩家可以選擇在職業生涯裡的任何關卡來進行挑戰，而不必從基本的資格考核學校（Qaulifying School）打起。

魔獸爭霸再「三」延後推出

Blizzard日前証實萬眾期待的即時戰略遊戲魔獸爭霸三將再延後推出，目前暫訂2001年下半年上市。Blizzard不久前才在倫敦舉行的歐洲電腦貿易人展表示，這套遊戲將在今年年底上市！！

對於遊戲一延再延，玩家已見怪不怪，或許這與Blizzard的行事風格有關，因為它通常表明要在那時候推出的遊戲，大部份都沒有準時過。例如，最近在排行居高不下的暗黑破壞神II，照它的說法，將近拖了兩年才上市。話說如此，幾乎每套Blizzard的遊戲都熱賣。

另外，Blizzard曾表示Mac版的魔獸爭霸III也會在今年年底上市，對於這項說法該公司的發言人已表示，這是一項錯誤。Mac版的魔獸爭霸III將會和PC版同時推出，或者晚一點推出。據了解，魔獸爭霸III是由南加州舊金山灣區的Blizzard North負責設計，目前這支設計團隊正忙著製作暗黑破壞神II的任務片，預計明年上半年推出。

▶ 魔獸的爭霸行動遲遲未能展開。

祕技狙擊站

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

一經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

●軍　餉1200元●
另贈雜誌一期

●軍　餉900元●
另贈雜誌一期

●軍　餉700元●
另贈雜誌一期

●軍　餉500元●
另贈雜誌一期

●軍　餉350元●
另贈雜誌一期

重金屬大戰士(Heavy Metal F.A.K.K.2)密技教學 資源無限

在遊戲的功能選單中，選擇「Video/Audio」選項，在其中再選擇「Advanced」選項，進入後再選「Console」，完成後進入遊戲，在遊戲中按下 ~ 鍵，再輸入以下密碼便可得到相對應效果。

密碼	效果
god	無敵模式
give all	得到所有的物品和武器
health 100	恢復生命值
noclip	穿牆
notarget	沒有敵人
eventlist	顯示所有控制台命令

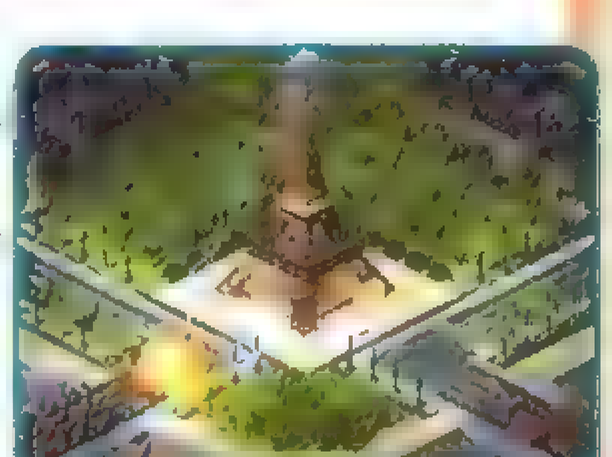
紅色警戒2(RED ALERT2)　隱藏單位叫出法

超時空伊文

先派間諜進入敵方的盟軍作戰實驗室和蘇聯作戰實驗室，暫佔領一個蘇聯兵營即可。

功能：和瘋狂伊文一樣，只不過走路方法和超時空軍團兵一樣是用瞬間移動的。

尤里改（只能造1隻）



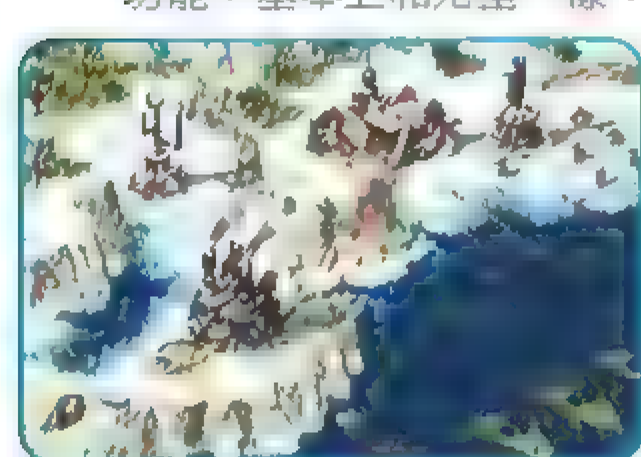
先派間諜進入敵方的蘇聯作戰實驗室，暫佔領一個蘇聯兵營即可。

功能：基本上和尤里一樣，但控制敵人的範圍是一般尤里的約4～5倍，所以可以大老遠就控制敵人。

心靈突擊隊

派間諜進入敵方的蘇聯作戰實驗室即可。

功能：基本上和尤里一樣，但可以裝C4炸彈

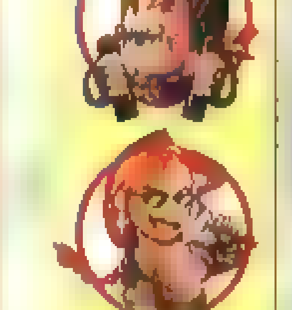


超時空突擊隊

派間諜進入敵方的盟軍作戰實驗室即可。

功能：和海豹部隊一樣，只不過走路方法和超時空軍團兵一樣是用瞬間移動的，但不能游泳和炸船。

（以上密技都先要有盟軍兵營和盟軍作戰實驗室。）



激爆裝甲　無限增加能源

遊戲中先按 Esc 鍵，放開後按住 Shift 鍵，然後輸入輸入 CCC，放開 Shift 鍵，再按下列按鍵。

m	獲得10.000變焦耳 (metajoules)
l	跳關

英文字必須小寫。

我是愛情少尉

吸血鬼之惡夜獵殺(VAMPIRE)完全控制全部狀況

將桌面上的捷徑選取後，按右鍵再選內容，將捷徑下的目標更改成以下，完成後以此捷徑執行遊戲。

C:\Vampire\vampire.exe -console

然後執行遊戲，在單人模式，按～鍵開啓console，再輸入下列密碼，部分密碼適用於你的隊友，要點選他們的圖片，再開啓console輸入密碼。

密碼	效果
god 0/1	無敵 （0=關閉，1=開啓）
cash #	擁有金錢 #
dropcash #	丟掉金錢 #
xp #	增加經驗值 #
freecasting 0/1	不需要血也可進行訓練 （0=關閉，1=開啓）
ai	關閉AI，包括你的敵人和隊友
addalldisciplines #	增加所有訓練至 #
revive	HP全滿，即使角色已經死亡也可以使用
vault	在遊戲內隨處也可以開啓私人地下室
freeammo	彈藥無限
stakme	資助自己
killme	死亡
totals	列出場景的詳細資料
addthing #	獲得道具 #
advancement	開啓升級的視窗
framerate 0/1	框架顯示率 （0=關閉，1=出現）
poisonme	令自己中毒
diseaseme	令自己生病
damage me	令自己受傷
whereis	身處位置的資料
frenzyme	令Christof狂怒
maxfps #	設定最多的更新率為 #
shapeshift #	Shapeshift到 #
shapeshift	回復原狀
freeze	凍結身體，但仍可以在地面移動
pause	動作停頓
resume	動作繼續
emit #	從角色的腳邊發出 # （火、氣體）
jump #	跳至關卡 #

我是魔鬼班長

駭客帝國2(DARK REIGN)　自由選擇關卡

將桌面上的捷徑選取後，按右鍵再選內容，將捷徑下的目標更改成以下，完成後以此捷徑執行遊戲。

dreign2\dr2.exe-cmd：“gamegod.studiomode 1.sys.runcode studio”

然後進入遊戲之後，點選畫面右下角的Tools，再於目錄點選Load，選擇任務後再點選tools、play mission，便可以進行遊戲了。

我是魔鬼班長

特攻神諜(Metal Gear Solid)戰無不勝密法

按桌面左下角[開始]、[執行]、[瀏覽]，找出遊戲的執行檔，再按開啟。在名稱的最後按 [Space]，加上 -cheatenable，然後確定。在遊戲進行時可按下列鍵。

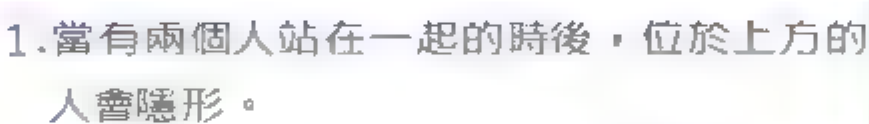
按鍵	效果
F2	無敵
F4	無限彈藥
F5	正常模式
F6	觀察模式
F7	快速重新開始這一關

註：每次啟動遊戲都需要重複上述步驟

我是魔鬼班長

獸神世紀　無限使用法術

1.當有兩個人站在一起的時後，位於上方的人會隱形。



2.先裝備會增加魔法的石頭，之後一直使用魔法，直到將MP用完，再將石頭拿下，這時MP會成為負值，之後就可以無限使用法術了。

龍

天龍八部之龍

指八大龍王等水族之主宰。
龍居水中，能呼風喚雨，具有強大威力，龍族的領袖稱為龍王。
遊戲中龍王的角色為現任天龍教教主！
其人統率魔道，亦正亦邪，對中原武林更是野心勃勃！

八部者，一天，二龍，三夜叉，四乾達婆，五阿修羅，六迦樓羅，七緊那羅，八摩呼羅迦。出自於佛經，分別代表神魔人界八個種族。

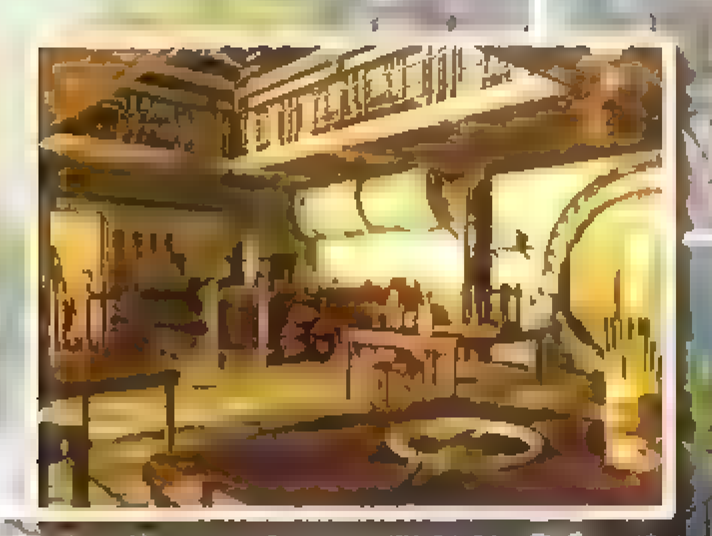
於遊戲中，則為八位被武林中人視為魔族之人，每個人具有不同之性格，某些人有一統武林之野心；但有些人只是不願與武林人結黨為伍，並不屑其惺惺作假之態，才隱世獨居。

Character Designer・Illustration

武林群俠傳
◎揭示角色扮演遊戲真理◎盡顯俠情逸事究極奧義◎
◎延續金庸群俠傳之自由主義◎與富實驗精神之革命型RPG◎
天
天龍八部之天
指大梵天，帝釋天，四大天王等天神。
天龍教(魔教)前任教主厲蒼天，年雖老邁，卻仍功力深厚。
三十年前為武林第一高手，但在正派高手圍攻下被俘，關在少林寺。
如今重出江湖，武林勢無寧日。

萊爾富
全家
便利商店
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
新
倚天屠龍記
金庸

我們不需為「新倚天屠龍記」的超水準表現感到驚訝！因為它——



擁有金庸原著的特等基因

- 張無忌傳奇人生再體驗
- 個性化人物躍然螢幕間
- 雋永經典劇情款款呈現
- 各門派蓋世神功等你練

流著完全3D的動態血液

- 高解析立體畫面，場面精細不失真，更具震撼力。
- 模擬真人動作之武學招式，動作流暢，魄力十足。
- 隨機切換兩種不同視角，完整捕捉人物一舉一動。
- 動態背景效果，給你流水潺潺、落英繽紛的逼真感

顛覆傳統的冒險遊戲法則

- 結合RPG戰鬥與冒險解謎雙類遊戲元素
- 搭配「煉丹爐」「道具組合」兩大解謎幫手
- 「煉丹爐」讓你用藥不需拿錢買
- 「道具組合」助你工具都能DIY

送 玄異冷光倚天屠龍錶

限量1000只

唵嘛呢叭咪吽來與群魔共舞吧！
功能，與遠方的朋友或
卡片的運用
將使己方更有籌碼和敵人周旋，還可能使戰情逆轉噢！
白眉老和尚
的出現對劇情有何重大的意義呢？
造型奇異的魔物
不見得全都是壞蛋喔！
兵種之間的搭配將有雙倍或三倍的威力，天氣也會對戰況產生影響！
小狐仙胡永
天狐聖姑姑
一開始就找主角皇太子的麻
棋盤式戰場
完全圖形指令，並有詳細之人物資料與說明！
來自神話故事之四十二個兵種都具有其獨立的特性，並有神，魔，人，仙，幻，鬼，獸七種族之分！幻想而妖氣沖天的法術畫面與場景將帶給您視覺上的大滿足！

全家
萊爾富
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
濁浪濤濤，誰來平妖？
平妖傳

第5章・霹靂雙眼破天機

仙蹤卷

李俊仁一旁觀看素還真與談無慾的棋局，最終由素還真贏了此局，談無慾服輸表示當退隱，但此外有元文武貴與香六鋒的賭局，素還真提出警告，若不依約而行，最終下場當如此棋局。於是二人乃聯袂前往狂心坪，李俊仁並在此目睹了棕石……由……移步

過關時數 80

狂沙坪

帝王刀與少爺刀連鬥二十九招，最後決勝負的一招，帝王刀不幸落敗，少爺刀怒斬乃順理成章晉身「天下第一刀」。當獨眼龍奔向帝王刀時，霹靂門風火雷電霹靂公欲施毒手殺害獨眼龍，但遭冷劍白狐阻止，二人對峙的僵局被隨後趕抵的素還真化解…帝王刀已落敗，若是劍藏玄再輸給宇文天，素還真則必須依約服下毒丹，而談無慾也需歸隱。

劍藏玄與宇文天交手之初，宇文天立即輕易被取下首級，引起眾人一陣譁然，蔭屍人出面指已死的宇文天係假冒之徒，莫怪乎一招斃命…真正的宇文天隨即現身，並謂決鬥剛要開始，但為素還真所反對，但贊成的人士亦所在多有。秦假仙出面反對繼續決鬥，但蔭屍人則提議以投票決定，眼看對方人手眾多，投票結果不言可喻，唯端視劍藏玄的造化了。

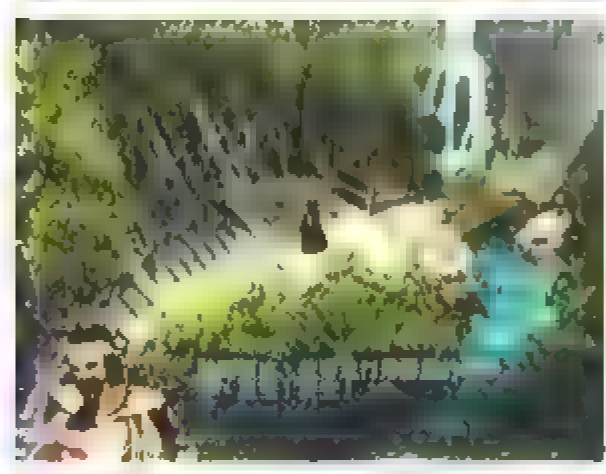
素還真請秦假仙詢問在場人士意向如何，秦假仙逐一詢問過後，贊成繼續決鬥的有四票，反對的有三票，眼看劍藏玄只得準備繼續與宇文天決鬥了。但秦假仙突然大喊不服，因「天下第一智」的歐陽上智與「天下第一掌」的史豔文未參予投票，素還真則表示，也許他們早已到了現場，但因贊成所以未出聲反對…公平石突然出現「純陽掌」和「三泰陰指」，這正是史豔文與歐陽上智所投下的反對票，如今變成五對四，談無慾乃決定延後六天再行決鬥。既然「天下第一劍」於六天後才能產生，眾人乃相繼離去。

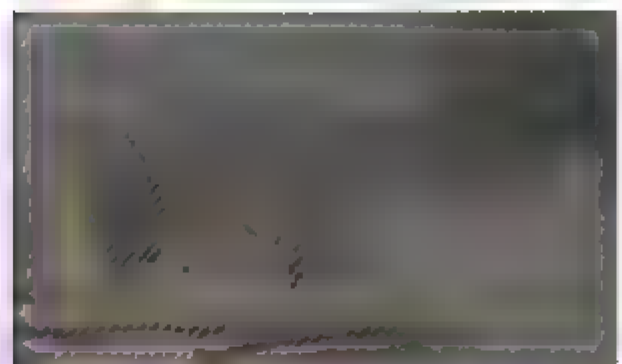
秦假仙收埋假扮的宇文天得到單鋒劍，地上則另有帝王刀。回頭在通道上遇到少爺刀怒斬，接著有魔火教徒要為一層弟報仇，看來是未曾見過少爺刀的威力，秦假仙又多了三個收屍的對象…素還真隨後出現，指怒斬其實已死了三次，因她背後有三道被帝王刀所傷的刀痕，若非帝王刀手下留情，怒斬早已沒命了…怒斬與帝王刀之間的祕密，即是二十七年前，帝王刀將她一家大小殺盡，她的目的不為名銜，而是為了報仇，因當初被帝王刀砍中右眼並丟入懸崖的孩童就是她…

帝王刀當時也是為救人而殺人，如今既死，怒斬非但不恨，反而極尊敬帝王刀管千岳，「天下第一刀」的名銜應該屬於他，他才是最仁慈的「天下第一刀」。怒斬決定退隱深山，但當時救她一命的談無慾會答應嗎？談無慾故意放出風聲，讓帝王刀誤以為怒斬即是接天道之後，以使他的文武貫贏得第一回合勝利，如此看來，談無慾早已懷疑帝王刀是八珠聯之一，那麼談無慾也勢必與八珠聯有關。

接著又出現另一名少爺刀要取怒斬之命，談無慾也跟著出現，為了顧全大局，他必須犧牲怒斬，除非怒斬承認是假冒的少爺刀，並從此退隱武林…

怒斬怒斥談無慾再無資格施令於她，並主動要求次日於狂沙坪由真假少爺刀一決雌雄，以證明誰才是「天下第一刀」…新冒出的少爺刀堅信天下只有一名怒斬，如果他明日能獲勝，素還真也感無人能否認他就是少爺刀…收埋魔火教徒得到燒肉、磁空烈火彈、爆裂蟲。





秦假仙詢問談無慾，即使真假少爺刀不分，談無慾同樣能領先賭局，何須除掉怒斬？談無慾則表示，凡是可能影響大局之人皆得犧牲…素還真指此作法乃「引虎出林」之策，談無慾此舉顯然是為顧全大局，素還真也早有準備，並請秦假仙前往翠環山代他坐鎮。

秦假仙再往前又遇上劍藏玄，那日在公開亭所出現酷似歐陽琳的女子，其實是故意引他追入無慾天，結果遭到單鋒劍主宇文天、恩情愛休和仇怨恨止三大高手圍殺，劍藏玄背部並遭宇文天所傷。危急時幸有談無慾阻止，他要宇文天與劍藏玄在狂沙坪最好打成平手，因真正威脅他們的是素還真，而非劍藏玄…六天後就要決鬥了，劍藏玄要趕回去療傷。

翠環山

秦假仙上五蓮台途中遭遇魔火教徒，奉了魔火教之主前來探視一線生改造紫霹靂的進度，秦假仙雖獨力打敗他們，但五蓮台上卻也頻頻出現魔火教徒的行跡…到得品茗亭見一線生遭魔火教徒圍困，因集五寶於一身的紫霹靂，重生後將是獨步武林，登上萬教至尊不可或缺的利器，所以非得到紫霹靂不可…

打敗他們後又出現女暴君，因感到秦假仙的劍法奇異，想是有高人指點，於是草草收兵。

一線生請秦假仙往客房休息，他還得繼續進行紫霹靂的改造工作。秦假仙進入客房後，在大廳找到[illegible]、[illegible]和旋空鳳尾劍，左側房間床上則發現素還真的「玄天神功」秘笈，休息過後，次日一早在品茗亭找一線生同往狂沙坪觀看兩名少爺刀決鬥，但一線生忙著改造紫霹靂，秦假仙只好獨自前往。

狂沙坪

兩名少爺刀決鬥之前，怒斬言明不論誰勝誰負，唯有帝王刀管千岳有資格當「天下第一刀」…兩人交手十餘招未分上下，此時又出現一名帝王刀，怒斬因一時失神而遭假少爺刀斬下首級！帝王刀欲與新少爺刀一較長短，但為談無慾阻止，因他已先戰一場，故改於五日後再行比試。屆時，得以和劍藏玄與宇文天的比試同日舉行，素還真也覺合理，只可惜犧牲了怒斬…秦假仙收埋怒斬取得一把少爺刀。

回頭在通道上瞧見霹靂門之主強欲觀看冷劍白狐右眼，冷劍白狐出劍之前，秦假仙適時趕上並加入戰局，唯兩人對霹靂公的攻擊似乎無效，因他身著金蠶寶甲之故，冷劍白狐並遭霹靂公一掌震出數丈之外…

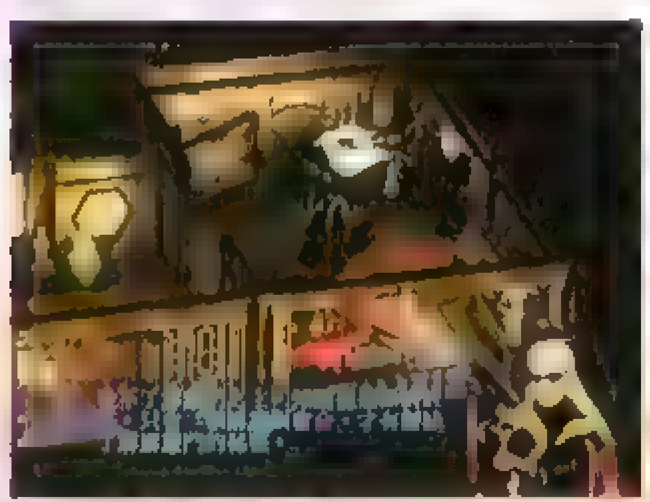
秦假仙再往前遇上花虎，敢是煞劍秦的名號太響亮，八珠聯不容許任何人幫助冷劍白狐，於是當場又對秦假仙展開殺招，秦假仙則以「四方綜合拳」打得花虎落荒而逃…

途中再遇赤猴攔阻冷劍白狐，目的也是為了他的右眼，秦假仙再度出手

幫忙打敗赤猴，勝後順手取得「赤猴面具」。冷劍白狐再往前又遭遇攔截，但對手立遭隨後趕至的談無慾格斃，因見冷劍白狐傷勢不輕，表示有意幫助於他。秦假仙怒斥談無慾無須假意示好，眼看他對待談笑眉與少爺刀的手段令人不齒，堅持要將冷劍白狐帶往翠環山找素還真醫治…

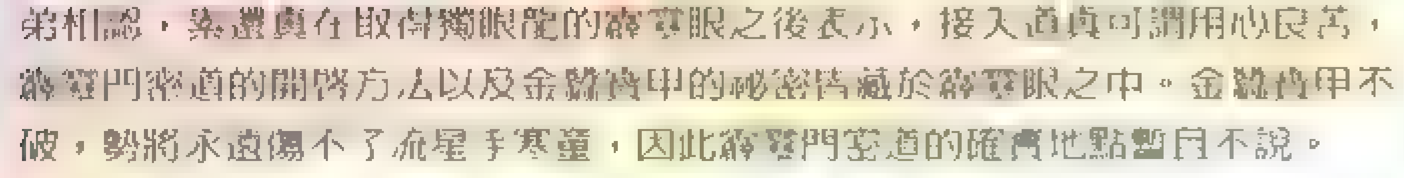
翠環山

將冷劍白狐帶至客房時，素還真吩咐小金剛速請獨眼龍前來一談。得知冷劍白狐遭霹靂公的「紫金臂」所傷，素還真指需用五百年一熟的火龍果治療。秦假仙依他所示到玉波池摘取火龍果給冷劍白狐服下之後，轉而向素還真表示，如今武林中盛傳冷劍白狐的右眼藏有霹靂門一半的祕密，現在趁他昏迷之際，是否要偷看一下他的右眼？

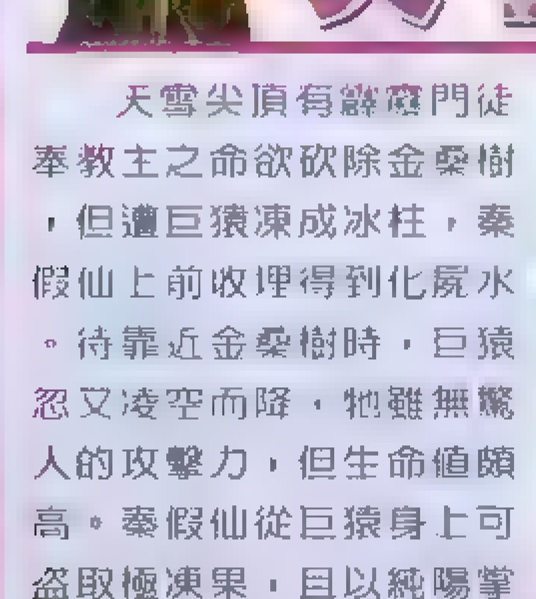


秦假仙狐疑雖用盡苦心解救冷劍白狐，他日也未必會獻出霹靂眼，素還真則強調此時重要的並非霹靂眼，而是冷劍白狐的生命…冷劍白狐醒來時表示天數已近，並將右眼中的霹靂眼交予素還真，現在只待獨眼龍的另一顆霹靂眼就會得知霹靂門祕密，進而設法攻破霹靂門了。獨眼龍接著趕抵並與冷劍白狐兄弟相認，素還真在取得獨眼龍的霹靂眼之後表示，接入道真可謂用心良苦，霹靂門密道的開啟方法以及金蠶寶甲的祕密皆藏於霹靂眼之中。金蠶寶甲不破，勢將永遠傷不了流星手寒董，因此霹靂門密道的確實地點暫且不說。

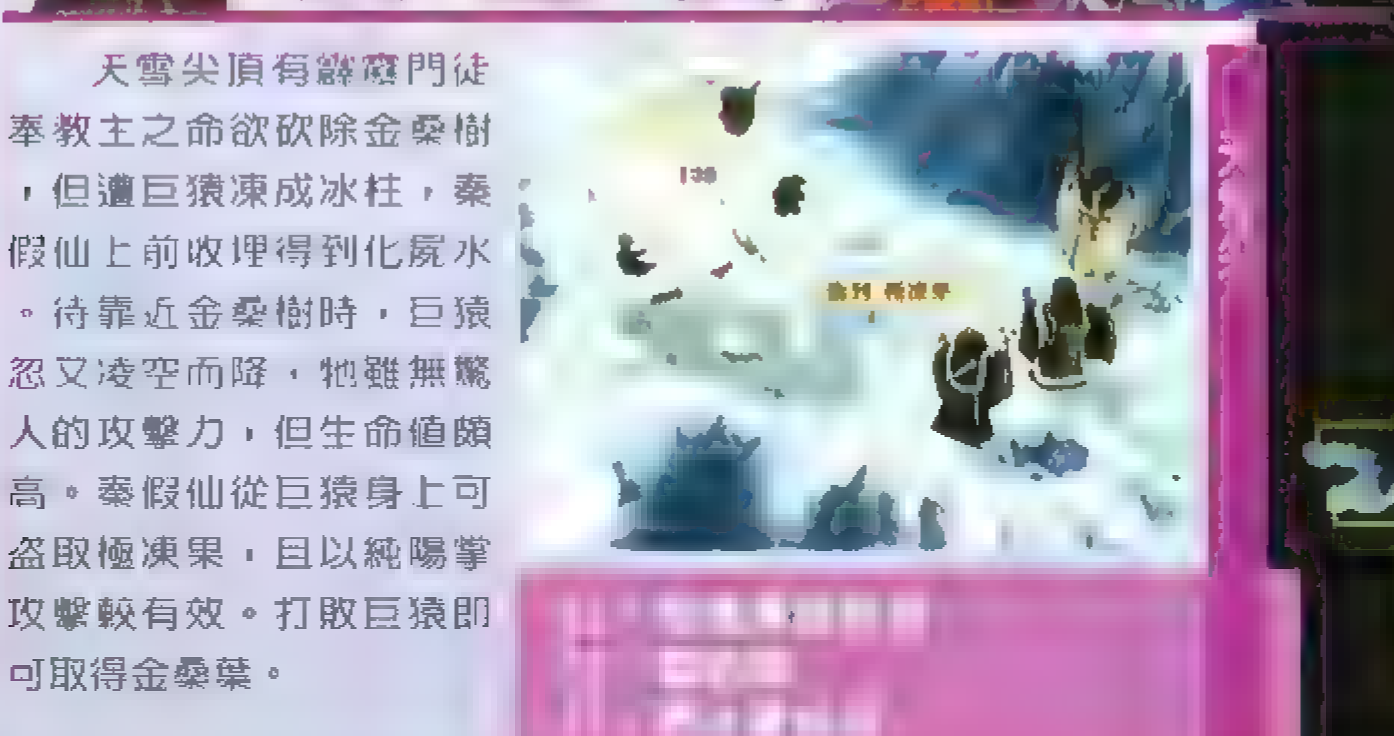
金蠶寶甲乃金蠶絲所編織，可謂刀劍不傷，唯一破解之法是用金桑葉磨成汁液後用以溶化金蠶絲。傳說於天雪尖有株金桑葉，收集上頭金蠶所吐之絲可製成金蠶寶甲，而其葉汁則足以溶化金蠶絲。秦假仙當即與冷劍白狐、獨眼龍奔往天雪尖取金桑葉，待取得後，素還真才會告知霹靂門密道之所在。

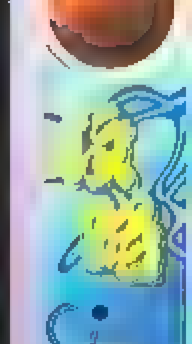


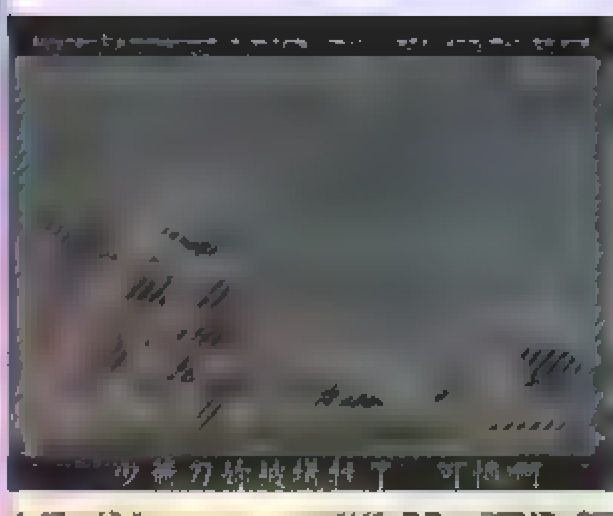
天雪尖

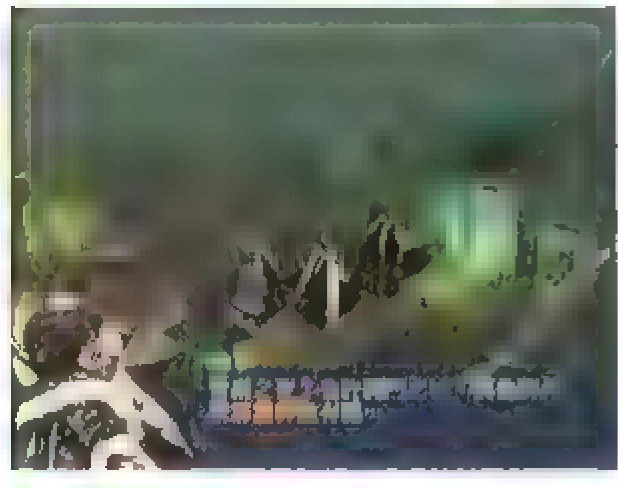


天雪尖頂有霹靂門徒奉教主之命欲砍除金桑樹，但遭巨猿凍成冰柱，秦假仙上前收埋得到化屍水。待靠近金桑樹時，巨猿忽又淩空而降，牠雖無驚人的攻擊力，但生命值頗高。秦假仙從巨猿身上可盜取極凍果，且以純陽掌攻擊較有效。打敗巨猿即可取得金桑葉。



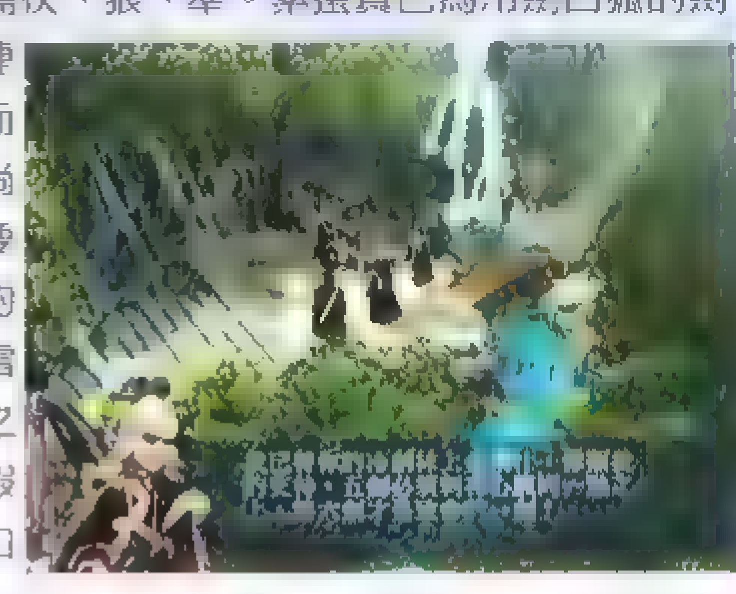


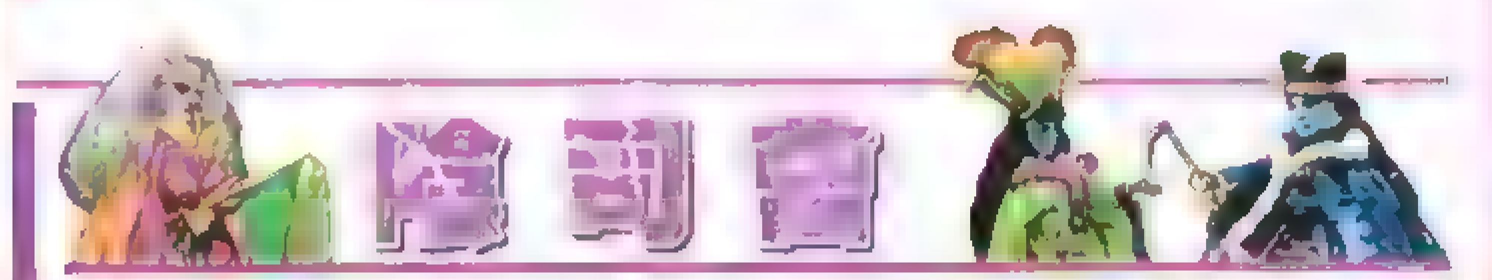




翠環山

將金桑葉遞給素還真之後，他問冷劍白狐再遇霹靂公時會攻擊哪個部位，據素還真之見，霹靂公因身著金鱗寶甲之故，勢必抵死固守咽喉，下手部位若針對心臟反而較能奏效，且需快、狠、準。素還真已為冷劍白狐的劍上塗抹金桑汁，吩附冷劍白狐必須連續五劍刺中霹靂公心臟同一部位，而第六劍才是致命的一劍！如果五劍尚未能溶化金鱗寶甲，則勢必有一人要喪命…據說霹靂門的入口在陰司曹的一處墓碑，上有龍的雕像，只要在雷雨之夜將兩顆霹靂眼嵌入龍的眼框之中，即可打開密道。素還真交給秦假仙兩顆霹靂眼，秦假仙即與冷劍白狐、獨眼龍同往陰司曹。





陰司曹

三人殺進接天道之墓，秦假仙領悟開啟密道或與接天道的外號「霹靂神龍」有關，將兩顆霹靂眼擺進石碑的龍眼之中後，再以吸雷針插進石碑頂端的小孔，立即吸收雷電而風雲變色，密道也隨之而開啟。

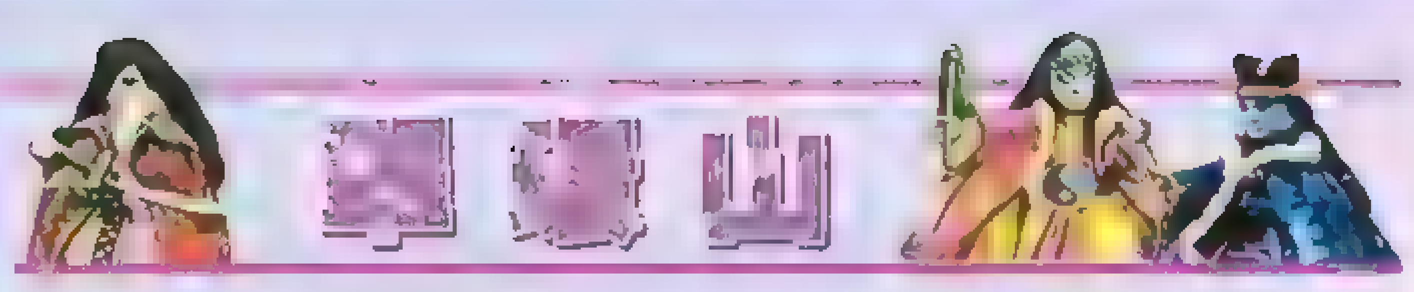
霹靂門

由於大殿入口前的八卦圖上已有兩個卦象，因此只需在迷宮內再取得其餘六卦，並分別擺進相對應的地板裝置即可打開大殿入口。

大殿內見到風火雷電霹靂公，他今天要以「紫金臂」大開殺戒，獨眼龍表示，十七年前霹靂神龍接天道的冤仇，今日要他償還！金太極隨即出現，他要對付的正是獨眼龍…戰役中，金太極果真針對獨眼龍發動攻擊，冷劍白狐連連以冷劍攻擊霹靂公達五次之後，終算破解他的金鱗寶甲，接下來對霹靂公的攻擊才能奏效，秦假仙可由他身上盜取「金光掌」秘笈。

霹靂公死後，冷劍白狐將矛頭指向金太極，但為獨眼龍所阻，並欲扶他到靜處療傷。金太極則因誤會奪妻之恨，不領情而轉身離去…霹靂公既死，冷劍白狐認無攜手合作之需，且仇人尚有兩名，乃獨自尋仇而去。秦假仙搜查霹靂公時發現「金獅面具」，原來他正是八珠聯的金獅，突有兩名霹靂門徒欲自行打理霹靂公的屍體，獨眼龍有感背後尚有組織，於是逕自跟上前去。

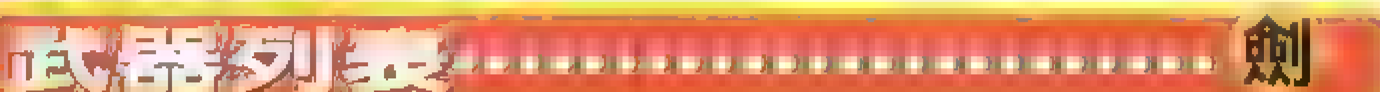
大殿內除了寶箱外，巨鼎中尚有霹靂丹、「紫金腿」秘笈。秦假仙走出霹靂門遇見小金剛，請素還真在翠環山等候。



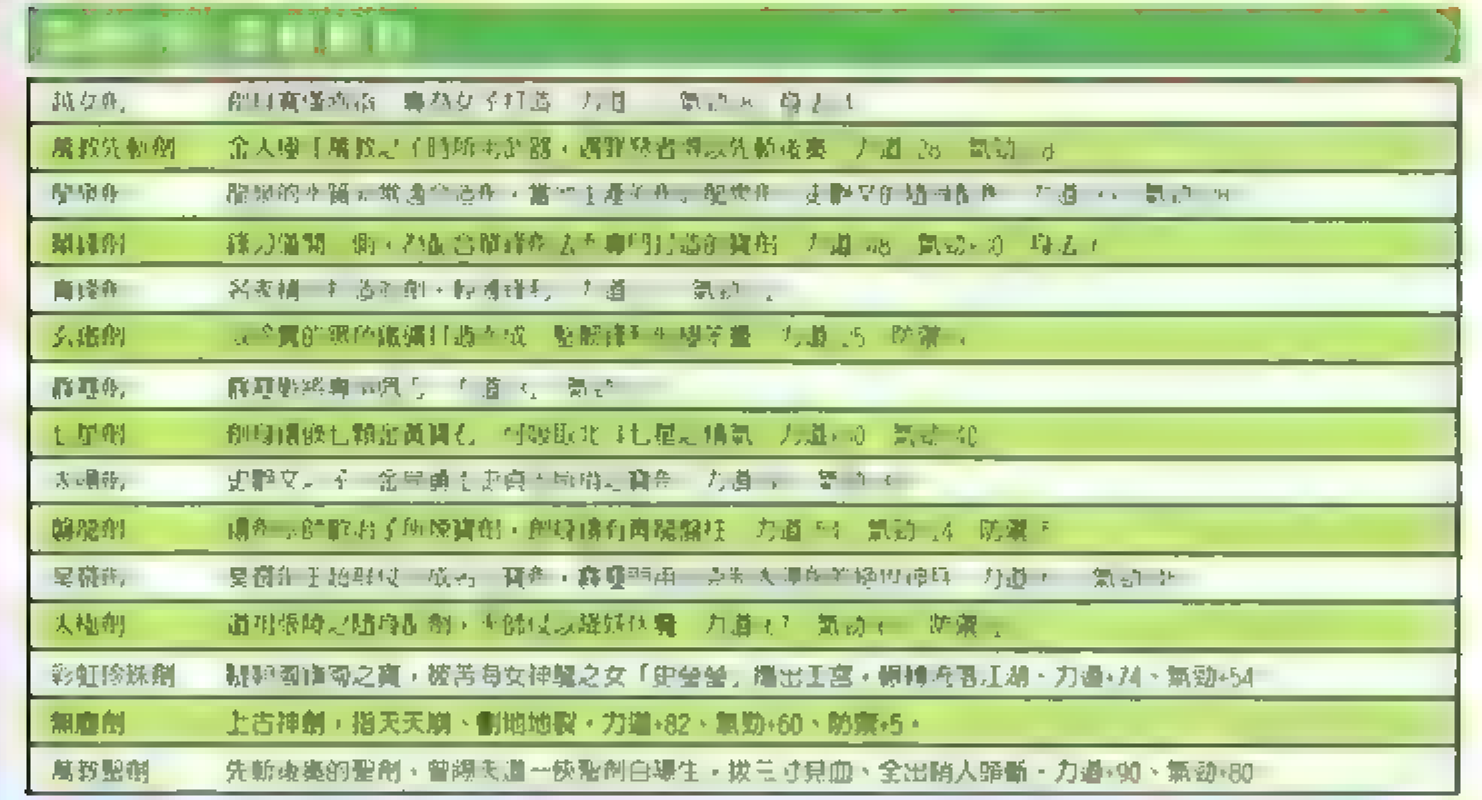
秦假仙見到素還真之後，素還真要以「刀鎖」交換秦假仙的熱劍，因知秦假仙身上有「非真刀譜」，使用刀鎖練將起來更加順手，但告誡須有原則，不可濫用。

「天下第一刀」與「天下第一劍」的決鬥即將展開，素還真先往狂沙坪等候秦假仙的駕臨，如此盛會豈可獨漏「中原一點紅」主持？秦假仙隨後步下五蓮台時，遭遇魔火教之主攔阻，道是秦假仙處處與魔火教作對，今日要取他的首級，這話可也觸發秦假仙的殺機…秦假仙以「四方綜合拳」抵擋一陣過後，魔火教主發現秦假仙的武器乃以三陰烈火鋼所製，當下要施「無名火」絕學，但為女暴君所阻，並謂秦假仙乃無用之人，何勞教主親自動手？

魔火教主被女暴君勸住，正要離開時卻遭掌功擊斃，女暴君驚愕不已遂率眾離去…秦假仙收埋魔火教主取得金臂令，另有一雙手臂亦是紫金所製，忽覺有一拾荒者在旁窺視，秦假仙答應他的要求，施捨了一隻手臂給拾荒者，自己也留了一隻，但要拾荒者跟在他身邊充當奴才三個月才得自由，兩人於是結伴前往狂沙坪。



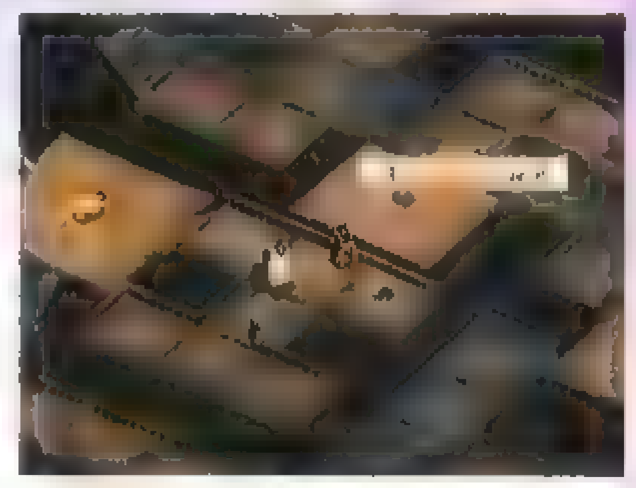
武器列表……劍

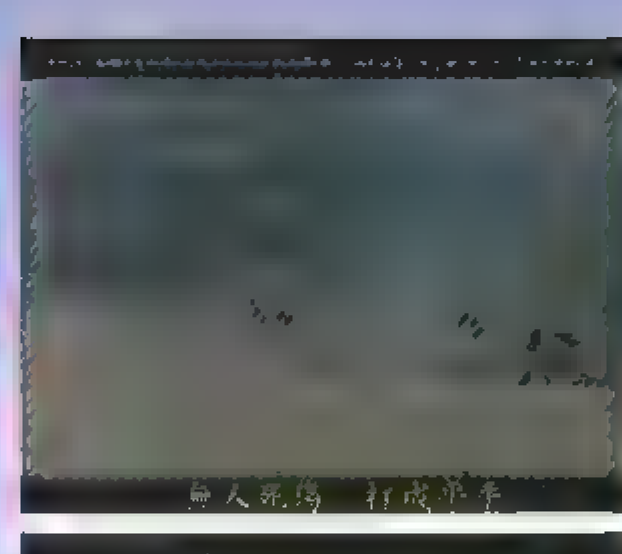
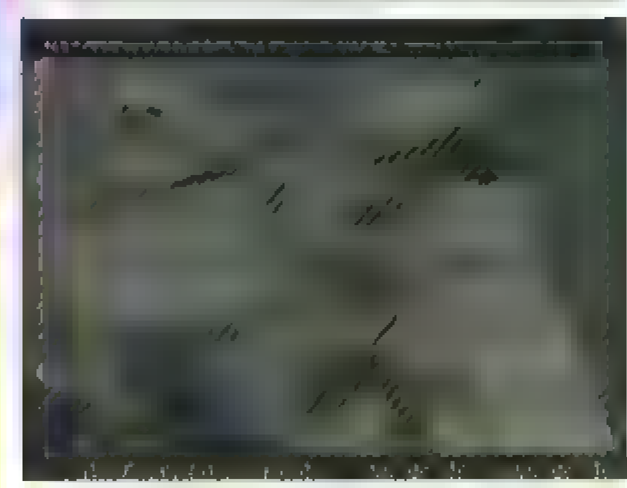


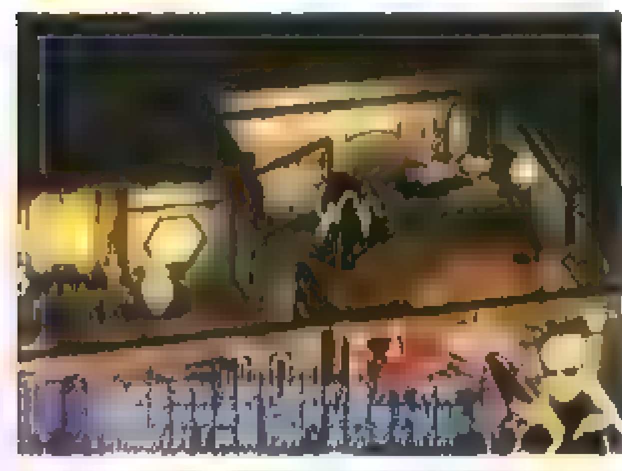
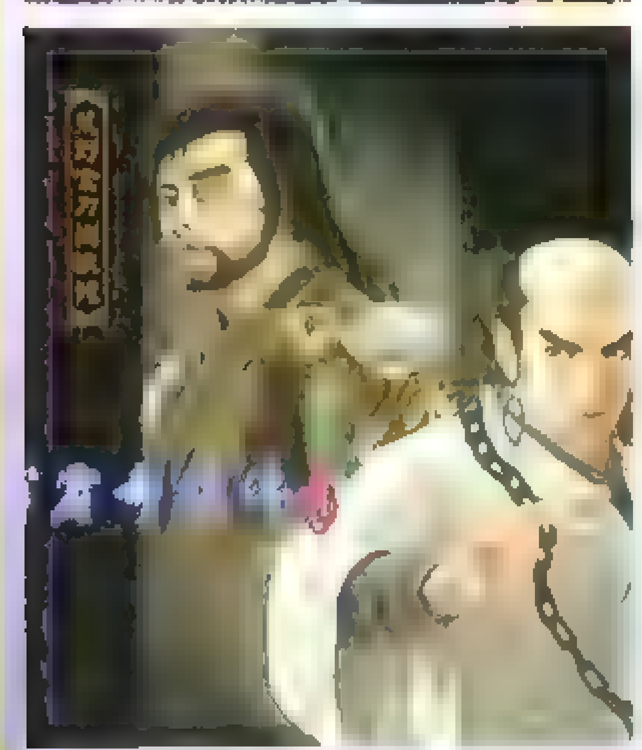
越女劍	劍身[illegible]，專為女子打造。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]、身法+1
魔教先鋒劍	[illegible]時所持武器，[illegible]。力道+26、氣勁+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]專門打造的寶劍。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]、身法+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]打造而成[illegible]。力道+[illegible]、防禦+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]
七星劍	劍身鑲嵌七顆[illegible]，[illegible]七星之精氣。力道+[illegible]、氣勁+40
[illegible]劍	[illegible]寶劍。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]寶劍，劍身[illegible]。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]、防禦+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]
[illegible]劍	[illegible]隨身配劍，[illegible]。力道+[illegible]、氣勁+[illegible]、防禦+[illegible]
彩虹珍珠劍	[illegible]之寶，被若每女神[illegible]之女「史[illegible]」攜出王宮，輾轉流落江湖。力道+74、氣勁+54
[illegible]劍	上古神劍，指天天崩、劃地地裂。力道+82、氣勁+60、防禦+5。
萬[illegible]聖劍	先斬後奏的聖劍，曾隨天道一[illegible]聖劍自導生，拔三寸見血、全出[illegible]人頭斷。力道+90、氣勁+80

武器列表……雙刃

[illegible]雙劍	[illegible]太乙的鎮教寶劍。力道+4
仙女劍	一尺長的雙手短劍，適合女子使用。力道+24、身法+5。
百劫雙劍	雙劍流百劫傳誰紫玄冠的隨身配劍，使之與[illegible]的一刀流並雄於世。力道+38
芙蓉刀	百花派獨門兵器雙手彎刀。力道+45
[illegible]月刀	細長[illegible]雙刀，[illegible]新月。力道+[illegible]、身法+[illegible]
雙龍劍	與一般名長度相同的雙手劍。力道+6[illegible]
帝爵刀	少爵刀與帝王刀併合而成，兼具少爵刀的狠辣鋒利、帝王刀的沈靜穩重。力道+69、氣勁+18
帝王雙刀	兩柄帝王刀併合而成，沈靜穩重，適合上乘的練刀者使用。力道+73、氣勁+10、身法+5。
少爵雙刀	兩柄少爵刀併合而成，狠辣鋒利，適合刀法以速度取勝者使用。力道+80、身法+5
[illegible]雙劍	雄劍金[illegible]、雌劍玉女，原為李逍遙與林月如所持有。力道+91、身法+8。
鬼[illegible]風劍	[illegible]門[illegible]的配劍，雙劍出鞘鬼[illegible]騷動、陰風[illegible]。力道+100



第6章‧重寫名人榜

捲沙坪

劍藏玄與宇文天、少爺刀與帝王刀四人歷經三十招未分勝負，依據規則可齊登名人榜，但金少爺卻突然闖入決鬥場，他不服天下第一落入旁人之手，要求少爺刀與帝王刀兩人同時與他決鬥。金少爺召喚出兩名歌伎，將歌聲融入殺招之中，一出手即同時使得少爺刀與帝王刀雙雙斃命…素還真當即宣布由少爺刀金少爺榮膺「天下第一刀」，自己則因賭局落敗而得到沙人畏的毒丹。

談無慾既勝，素還真願賭服輸而服下天下第一毒的毒丹，毒丹已使得他失去泰半的功力，談無慾如果要殺他，那可是輕而易舉之事。但素還真一死，談無慾也必須遵照約定退隱。正當談無慾向在場萬教先覺宣告退隱紅塵之際，突有唐門使者現身，表明無論是死或是退隱，名人榜都必須重寫，另加上「第一神器」和「第一暗器」，並限於十日內完成，否則千手針會插入素還真、談無慾的咽喉。

藏鏡人接著出現，揚言霹靂門之主已死，名人榜上的「天下第一拳」該當改換他的名號…秦假仙深知殺人魔鬼藏鏡人重現，整個武林勢必又不得安寧了。素還真說道名人榜非重寫不可，並當即離開決鬥場。

談無慾對於金少爺何以要幫他也深感不解，若是金少爺強調自己是帝王刀，則談無慾必得服下毒丹才行，且何須捨自己名號而沿用少爺刀？金少爺意有所指，表明向來是幫助弱者，談無慾在仙棋岩落敗後，猶堅信能夠勝過素還真的自信，惹來金少爺一陣訕笑…秦假仙收埋少爺刀與帝王刀時，各取得少爺刀和帝王刀，另在岩屋中取得「金鐘罩」秘笈。

談無慾臨去時對於秦假仙的奴才感到眼熟，忽有暗器投向談無慾，他乃飛身追趕而去…秦假仙不知素還真吞下毒丹後情況如何，急著上翠環山一探究竟。

翠環山

小金剛於屋前邀請秦假仙入屋會見素還真，但身邊的拾荒者則被擱在屋外。進入屋內取得無影神針和九陰散。

素還真服下的毒丹已漸漸發作，如今又有唐門威脅要他重寫名人榜。秦假仙知道四川唐門的暗器厲害，據素還真所言，唐門老門主育有三子，分別是唐飛鵬、唐飛宇和唐飛虹，他想在三兄弟間選出一位登上風雲錄的「第一暗器」，但若選錯，則是非常不利的事。

秦假仙主張必須調查出在公開亭現身的使者是誰的麾下，並勸素還真不如就此退隱以保住性命，但素還真也明知

即使退隱亦難逃死厄，且身中之毒無人可解，明明是平手的賭局，卻冒出個金少爺攪亂全局。

素還真這才道出真相，他與談無慾假裝敵對，其實是要聯手引出暗藏的對手歐陽上智，豈料多年的計畫遭人全盤破壞。秦假仙則感到素還真、談無慾這夥人的可怕，一個還比一個奸毒，又將整個武林翻了兩翻，不禁拔腿要跑開…素還真急忙喚住並指近期有人要殺秦假仙，當即傳授一套「八卦迷蹤步」輕功，可使秦假仙避過凶險。

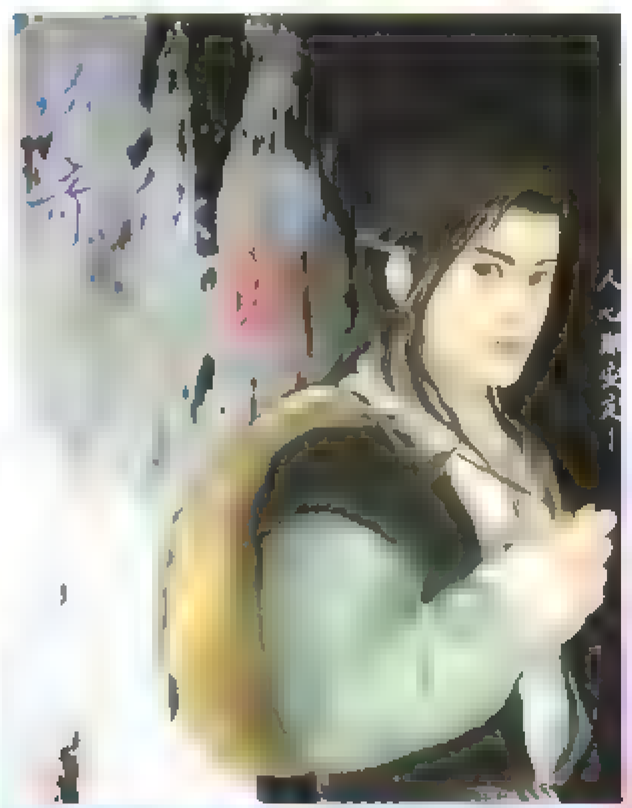
素還真接著命小玄元調集武林所有名醫前來，若能醫治他的毒素，即有資格名列「天下第一醫」。此外並交代秦假仙當留意身邊的拾荒者，可帶他上無慾天，請談無慾識穿其身份。

秦假仙出門找奴才一起辦事，步下五蓮台果有人以暗器暗算於他，因有預感是身後的奴才所為，於是拾起袖裡飛箭後，要奴才走在前頭。

談無慾指出秦假仙身邊的奴才正是唐門三公子唐飛虹，秦假仙怒極而要動手之際，唐飛虹端出一本書，要秦假仙打開看看即見分曉，但立遭談無慾阻止…此書名為「黑邪」，凡是翻看之人，三天內必定死於非命，且死法與書中記載相同。並非書本會殺人，而是隱藏在書中的[illegible]。

秦假仙嚇得將書本丟棄，談無慾[illegible]在無意間瞥見書中「利刀封喉」招式，如此一來，恐怕生命只剩三天了，唐飛虹則趁隙拾起黑邪書跑了…秦假仙自得知談無慾乃同路人之後，一改心中對他的憎厭。談無慾則要他儘速轉告素還真，唐飛虹既擁有黑邪書，則「天下第一暗器」非他莫屬。

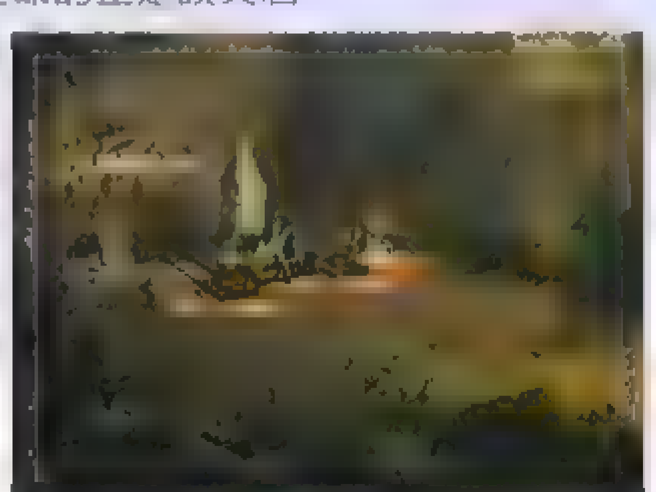
秦假仙詢問屋前的半帖神醫，素還真身中之毒可有解法？神醫指素還真體內根本無毒，立遭秦假仙括了一耳光…天下第一毒的毒丹，他竟然說是沒毒！半帖神醫建議可找照世明燈慈郎，也許他有辦法可醫治，據說他住在萬年不熄干燈石下。



進屋告訴素還真之後，他竟然對照世明燈慈郎毫無印象，素還真早料知黑邪書之事，談無慾儘管只有三天好活，雖看似無解，但重要的是看他怎麼做…秦假仙不耐煩，急著要往萬年不熄干燈石。步下五蓮台遭遇偷襲，急忙施展八卦迷蹤步才避過攻擊。

千燈石

茅屋外的老丈未曾聽聞千燈石，但指屋旁樹林有顆奇怪的石頭，可往瞧瞧。忽見冷劍白狐在此現身，並口稱老丈為義父，請義父放過母親談笑眉…冷劍白狐的義父即是歐陽世家的白壽，亦即歐陽上致。他表示念在談笑眉是冷劍白狐的母親，所以才遲遲未向她下手，如果他的生命遭受威脅，相信冷劍白狐也勢必會替他排解，而今威脅他生命的正是談笑眉…



如果冷劍白狐能答應不再與談笑眉見面，他大可保全談笑眉平安無事…秦假仙進入樹林內的洞中取得九截鞭，觀看壁上「日月雙燈送光明」之後，背後出現照世明燈慈郎，他竟認得中原 點紅！秦假仙問道何人可解素還真體內毒素，慈郎只答稱「解鈴還需繫鈴人」…這是何意？還得回去問問素還真

翠環山

素還真聞後道是唯有沙人畏可解體內劇毒，可往血林拿取毒丹解藥。沙人畏是否精通醫術不得而知，但他一定知道素還真所中何毒。沙人畏肯不肯給解藥，全仗秦假仙一張嘴了。

血林

橫屍嶺血林陣陣屍臭沫冲天，好在秦假仙也是收屍老祖，聞習慣了。前方出現沙人畏屍變部屬，謂此地乃武林 大死境之一，進入血林恐無命回頭…打敗牠之後才得知眼前乃中原 點紅，秦假仙胡謅是素還真宿敵，算來與沙人畏是同一陣線。忽聞 魔靈之一的飛狼傳來叫聲，並得知沙人畏在大殿中，就讓牠帶著進入吧

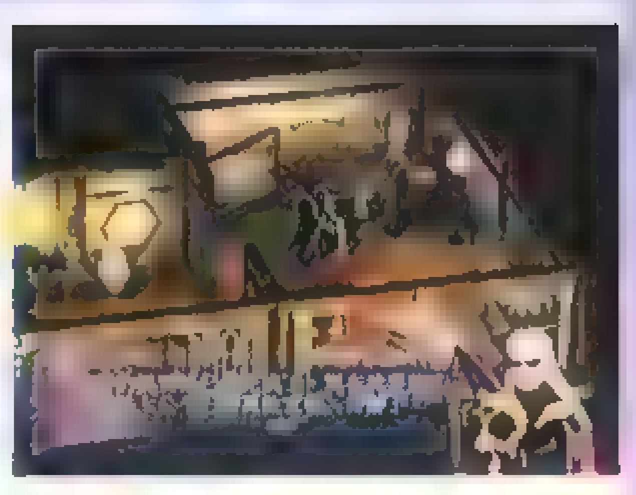
進入大殿前方見到飛狼遭鐵鍊綑綁，秦假仙原想解開鐵鍊拯救飛狼，可惜他已聽不懂人語，這正是沙人畏改造中的小孩童，眼看毒素已泯滅他的本質…

打敗兩名大殿前的門徒後，沙人畏這才現身，秦假仙直言要替素還真拿解藥，如今名人榜要改寫，相信談無慾也不會有異議的。沙人畏原本不給，但若秦假仙敢在含有四杯毒酒的五杯酒裡喝到無毒的一杯，或是在血林中收齊碧玉蟾蜍、赤煉火蟒、八足蜈蚣、金鉤飛蠍和鬼面蜘蛛五毒的話，他將會無條件拿出解藥。

POINT

血林

翠環山



將解藥處給素還真，意謂命已保住，何時服用倒無關緊要。據說新的風雲錄已經完成，素還真急於親自前往公開亭張貼。

公開亭

秦假仙趕抵通道時，碰上萬點神拳宋道通和千臂魔君羅覺遠，表明是衝著秦假仙身上的刀鎖而來…料理完後，在通道上可取得「羅漢千斤閘」秘笈。

素還真於公平石前詢問在場人士對重寫的名人榜可有意見，藏鏡人隨即出現並提出異議，因他要登上武林至尊的寶座。素還真表示，在霹靂公死後，藏鏡人已晉身「天下第一拳」，武功已普獲公認。但在智慧方面，天下人則一致推崇歐陽世家乃智慧之君，只要能證明智慧在於其上，則武林至尊當屬藏鏡人。藏鏡人自信有辦法可使歐陽世家稱臣…

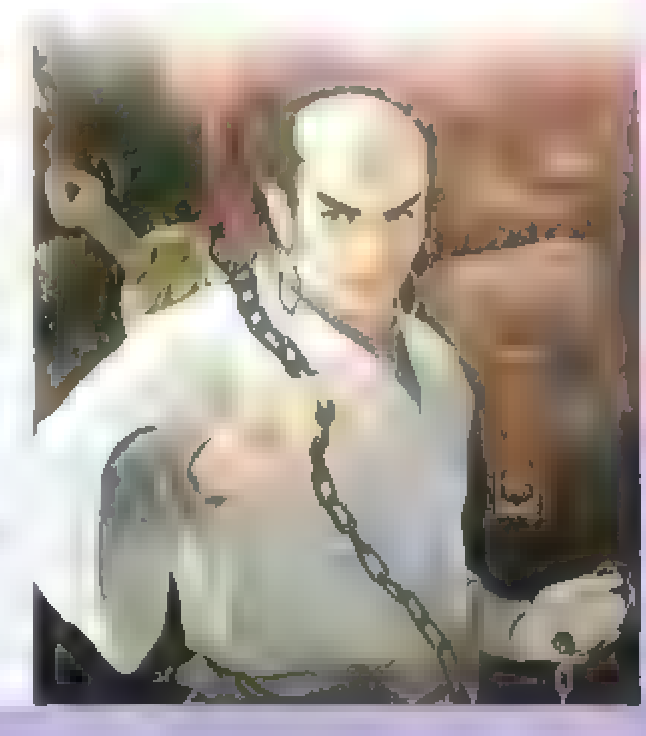
公開亭之事既已結束，眾人乃紛紛離去，但突然現身的邪靈卻襲向談無慾，雖有人暗中相助談無慾躲過突襲，但只能寸步不離的保護…邪靈消失無蹤後，照世明燈現身指談無慾離開是非之地，此地將是仇之地，人禍將由心而起，今後將劫難連綿…

素還真指照世明燈堪稱第一醫，但為照世明燈所婉拒，他無意於有虛無實的名銜，希望能由名人榜除名，並指名人榜乃罪惡之源，理當毀棄。這一番話不為談無慾接受，在他離開後，轉而奉勸素還真好自為之…素還真要找談無慾商議對策，秦假仙拾起清聖蒲團得到御風珠

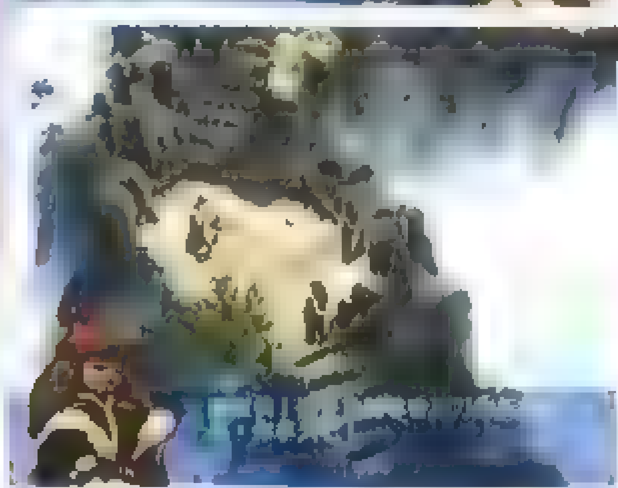
回到通道遇見藏鏡人命宇文天退出八珠聯，並設掉紫金臂的刻印——刀鎖！秦假仙這才知道宇文天是金臂會的人，宇文天則轉而要他交出刀鎖…宇文天身上有陸甲，與秦假仙交手達一十回合未見勝負，揚言要以「旋空斬」取秦假仙首級，但為金少爺趕抵阻止，兩人正待動手時，歐陽上致追上金少爺，詢問事情辦得如何，並轉而要宇文天先行離去，免得浪費金少爺辦事時間。宇文天忍下一時之氣離開後，金少爺得意非常，但卻被歐陽上致催促辦事。秦假仙與歐陽上致抬槓一會，被指遭到素還真利用，充當殺人工具，秦假仙細細思量倒有些心動生疑…

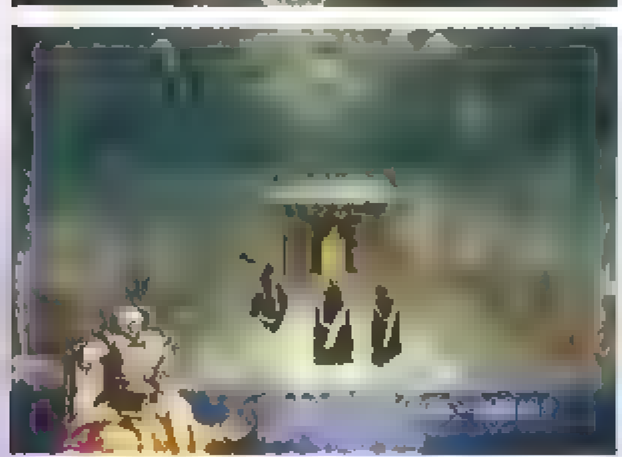
冷劍白狐接著前來找他義父，歐陽上致瞧出他思母情切，難道不報父仇嗎？現在有個能幫助他復仇的人，歐陽上致催促冷劍白狐速找獨眼龍前往黃山等候，自然有人會出面接應…秦假仙在宇文天方纔所站之地尋獲「黑牛面具」，原來宇文天就是八珠聯的黑牛。

秦假仙再往前又遇兩名殺手…由於素還真創造名人榜奪走不少人命，而他秦假仙又是素還真最得力的幫手，秦假仙自忖與素還真結識以來無一日，素還真的心腸真有這麼毒嗎？再往前又有人圍殺，這一回是金臂會的人…忽有一老者出面阻止秦假仙繼續殺人，老者自承毫無武功，只因兄弟同樣慘死，這才有此一舉。



老者的兄弟並非管千岳，而是第二回出現在狂沙坪的帝王刀，原本已封刀退隱，只因有一手持金葉的白髮少年力邀他出面誅殺武林敗類，又以「天下第一刀」名銜鼓動，他兄弟因無法避免名利誘惑，乃遭利用而慘死於狂沙坪，而那人卻毫無惋惜之情…老者所指正是素還真，秦假仙決定調查清楚，但暫且先至黃山協助冷劍白狐與獨眼龍大破八珠聯。收埋四名金臂會殺手得四個紫金臂。





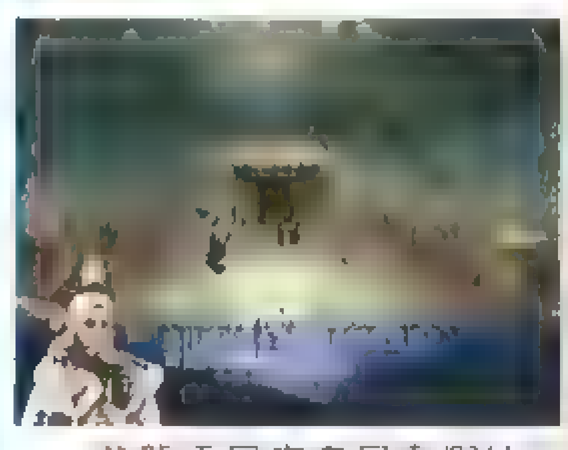
黃山

山道間會見冷劍白狐與獨眼龍，秦假仙表示要助一臂之力。突然出現女暴君的身影，她竟是接應之人…女暴君是八珠聯中的藍鷹，當年紫龍天下格殺令時，另有任務並無參予血案，如今想脫離組織，卻擔心紫龍天不放過她，因此才出面協助以消除共同敵人。

據說花虎此刻正在黃山，但紫龍天的行蹤則較難掌握。八珠聯聚會向來是由紫龍天所召集，除非有急事才由其餘七人共同發出信號通知，發放信號方法是將八珠聯的令珠放在會議桌上，紫龍天就會立刻趕到。但令珠藏在面具之中，必須設法拿取齊全。女暴君不便露面，交給「藍鷹面具」後就離開，而獨眼龍則轉交帝王刀管千岳遺下的「灰象面具」。

山道中遇見蒙面人，他慌忙躲開時遺下「綠猿面具」，再往前可碰上花虎，集三人之力殺死花虎取下「花虎面具」，花虎果然是曹仁孝，收埋時得到「奇空幻影」秘笈。

來到八珠聯會議室見牆上各有八盞燈座，秦假仙身上已有七個面具，現在分別在面具中取出令珠後，再將令珠逐一鑲進燈座，由左而右的燈座分別是：綠猿、藍鷹、灰蟒、龍、獅、虎、牛、象，除了「龍」外，其餘七個令珠安置妥當，紫龍天會立即出現。



紫龍天見來者是秦假仙人甚感訝異…堂堂紫龍天的武功竟如此之差？飛霞仙子素雲流接著出現，秦假仙依言掀開紫龍天面具後，見此人並非談無慾，收埋時發現密函，是素還真指使此人戴上「龍頭面具」代他前來赴約。冷劍白狐氣冲冲的跑了，獨眼龍則護送素雲流回千霞山。

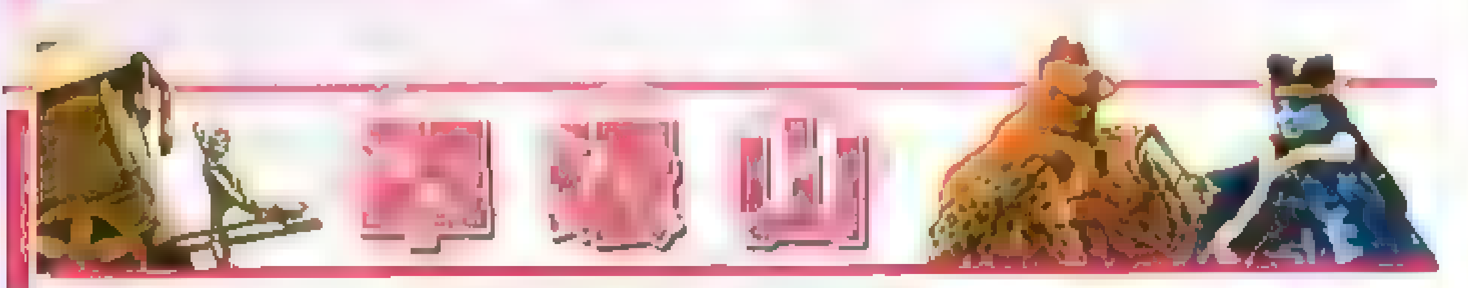
秦假仙獨自步下山道遇見歐陽世家使者，謂歐陽世家將在公開亭揭穿素還真與談無慾的陰謀，請秦假仙速往參予。

第7章・公審素還真

公開亭

由於歐陽世家指稱要揭穿素還真與談無慾的陰謀，因此公開亭聚集了各路武林人士，但迄未見相關人物到場，直到一名戴面具之人出現後，秦假仙要他揭下面具以證實身份，但有誰見過歐陽上智呢？雖無人見過，但秦假仙可是識過「　泰陰指」，此人立即施出歐陽世家獨門絕活以取信眾人…

小金剛接著現身要他拿出證據，否則不善罷干休。此人見素還真與談無慾未出席，暫且不想揭穿，因希望他二人能有當面解釋機會，在一公平、公正、公開的審判下接受應有的懲罰與制裁，在場眾人皆表贊同，但也懷疑他二人何以未出席，當下決定全員班師翠環山



翠環山

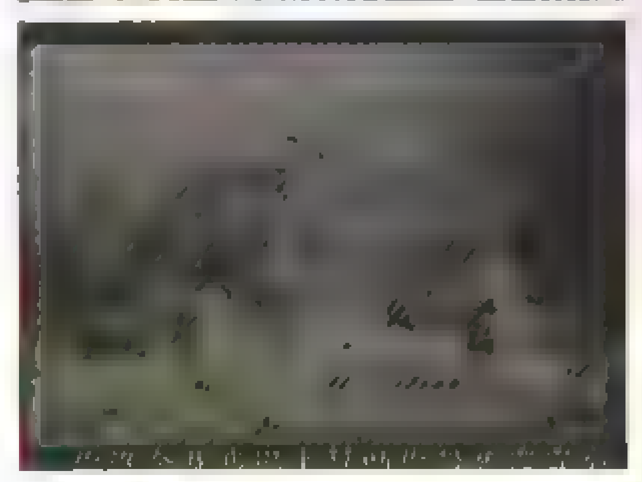
群俠齊聚翠環山要素還真出面，素還真與小金剛、小玄元火速由密道逃出，途中遇冷劍白狐阻擊，小玄元乃因而喪命，素還真命小金剛將小玄元帶往千鐵山找師姑，轉而卯上冷劍白狐，正當此時，戴面具之人夥同宇文天、沙人畏趕抵，眼看素還真現形即將大開殺戒，遂吆喝就地格殺素還真，但沙人畏則主張押至公開亭審判…

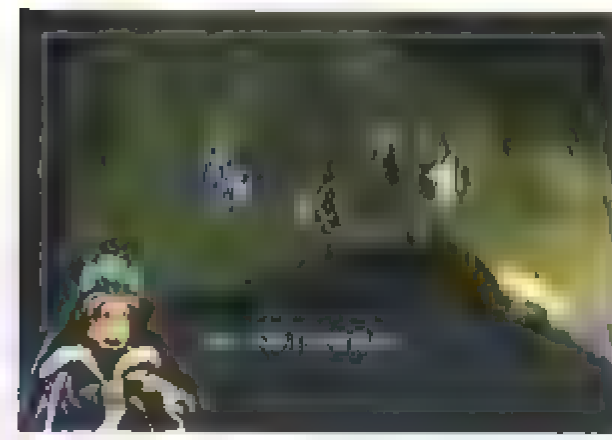
冷劍白狐堅持素還真的命是屬於他的，不止冷劍白狐敢與萬教為敵，連金少爺也出面參上一腳，而翁藏玄與一線生也相繼出面相挺素還真，藏鏡人接著現身指素還真該殺，素還真逃離現場後，藏鏡人要萬教對付冷劍白狐、金少爺與一線生，自己則急著追殺素還真。

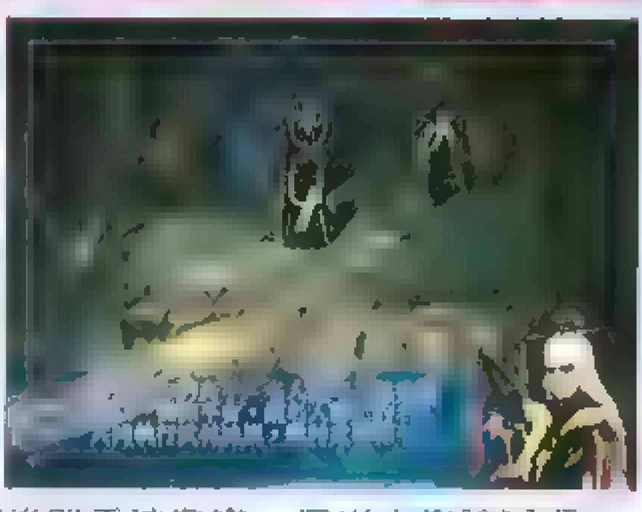
紛爭方酣，照世明燈現身緩和情勢，敢在八大武林高手面前鬧場，想必有相當來歷，照世明燈指素還真實因身中劇毒，而非畏罪，他必須先醫治好自己才能洗清罪嫌，萬教不該以強制手段逼他就範。一線生主張沙人畏應該拿出解藥給素還真解毒後再行定罪，照世明燈認同後離去，金少爺見大嘆無戲可唱…

素還真逃命途中遇素雲流，因恨素還真欺瞞於她，立時下了毒手，素還真身負重傷逃回翠環山玉波池，當萬教先鋒趕抵並欲出殺招時，玉波池突然一陣地搖山動且捲起萬丈波浪，池中竄出黑白郎君南宮恨身影，一道真氣立將在場人士化為碎片，素雲流也遭逼出數丈之遙…黑白郎君力敵藏鏡人攻勢，隨即並將素還真護送離去。

秦假仙隻身趕回五蓮台時，見到冷劍白狐的義父與金少爺立於屋前，歐陽上致指他今日做了錯事，金少爺則強調兩人純係生意上往來，只要付得出代價，要他殺了素還真亦無不可。歐陽上致表達決裂之意，謂金少爺再無資格替他辦事…兩人相繼離開後，秦假仙在玉波池發現一處金葉寫有「綠峰連環洞」，走出翠環山發現就位於　聖會下方

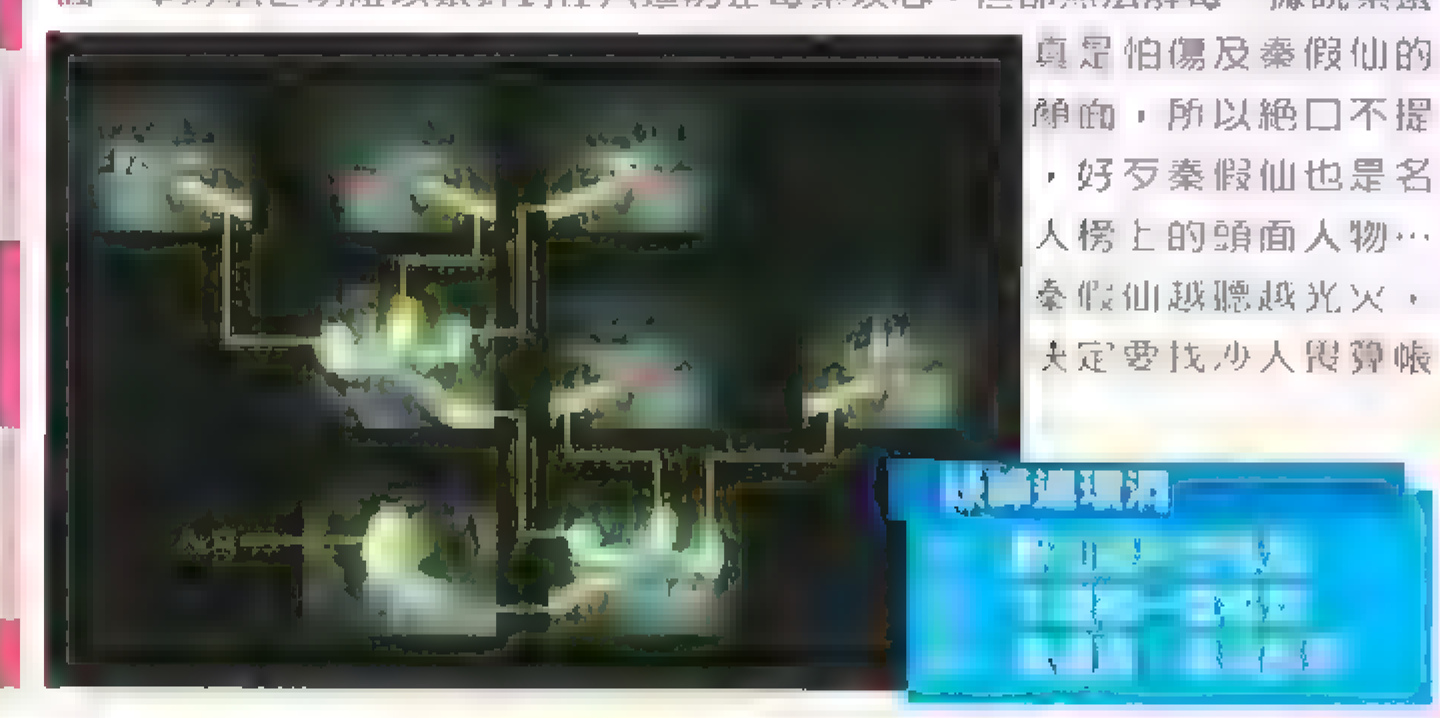


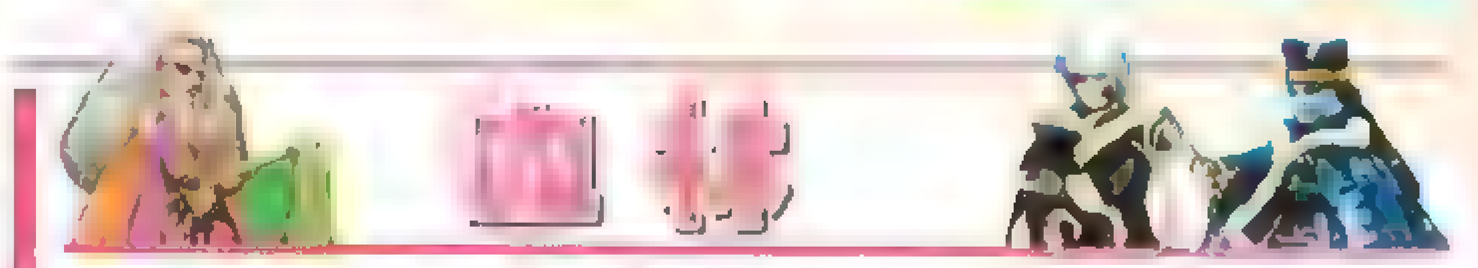




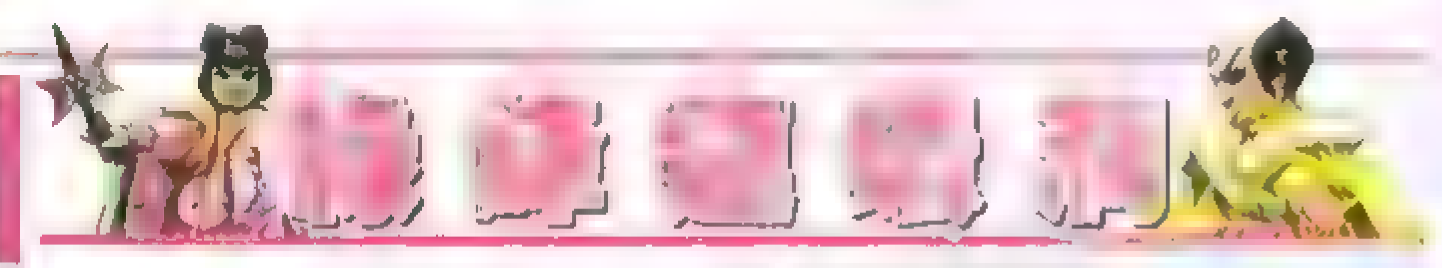
洞內尋獲素還真與黑白郎君的藏身處，素還真感嘆何以眾人要致他於死地，即連自己的妹妹也難見容…秦假仙上前責問素還真，明知刀鎖是金臂會的剋敵，因何要送給他？是否利用秦假仙削威金臂會？素還真辯說是因秦假仙練了「非真刀譜」才致贈刀鎖，並非希望藉由秦假仙削威金臂會。對於創造名人榜，素還真也有一番說詞解釋，秦假仙聞後雖看法有變，但尚未盡除疑慮。

回到洞口碰見一線生，講素還真決定退隱與身中劇毒有關，秦假仙上回向少人畏取來的並非解藥，而是毒藥，素還真不疑有他毅然服下始有今日局面。幸好照世明燈以銀針封住穴道防止毒素攻心，但卻無法解毒。據說素還真是怕傷及秦假仙的顏面，所以絕口不提，好歹秦假仙也是名人榜上的頭面人物…秦假仙越聽越光火，決定要找少人畏算帳

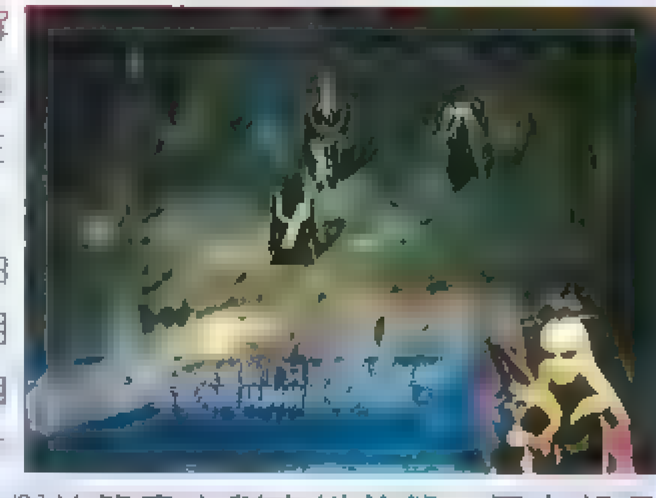




少人畏一見秦假仙即知來意，並自動將解藥奉上，秦假仙諒他也不敢再作怪，少人畏早知會給解藥也是計畫中的一步棋…



秦假仙主動向素還真示好，並將解藥遞上，素還真先則假稱並未中毒，經秦假仙說破才知一線生多嘴…素還真在服用解藥之前，先得拔除胸前的銀針，且需由照世明燈親自拔除才行。秦假仙答應立刻去找慈郎，黑白郎君有感秦假仙有恩於素還真，所以等同他黑白郎君欠了秦假仙一份情。

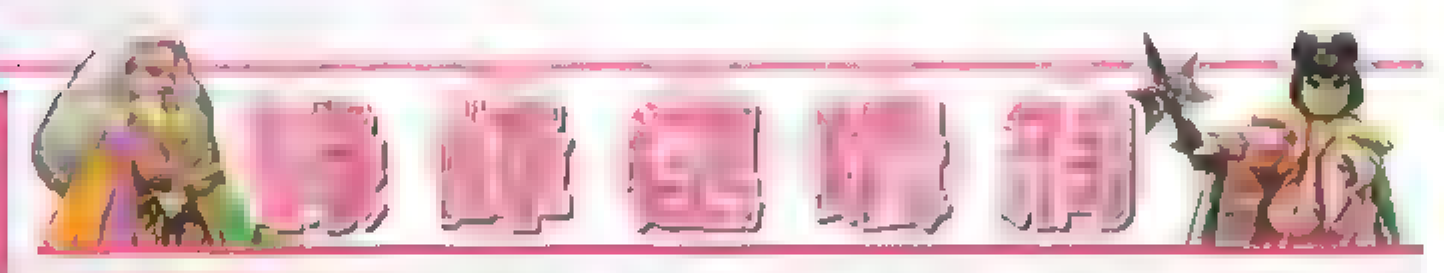


手爐否

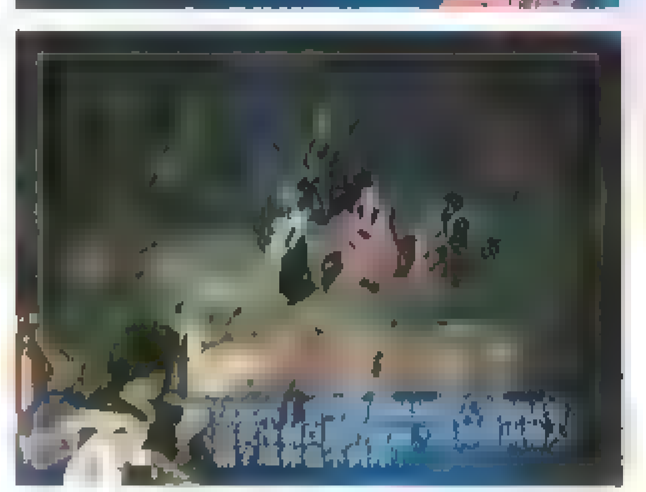
照世明燈正與唐飛虹議事，唐飛虹坦承是八珠聯首腦紫龍天，但不過是三名紫龍天中的一名，並且不知其他二人是何來歷，但照世明燈卻知道。

照世明燈知道唐飛虹是紫龍天的原因，在於接天道身上七大要穴都被牛毛針刺中，而牛毛針乃唐門獨門暗器，唐門老大老二並非善使牛毛針，唐飛虹又手握唐門鎮門之寶黑邪書…唐飛虹坦承殺死接天道有他一份，但在接天道死後已離開八珠聯，如此裝扮只為防範八珠聯滅口。至於派遣使者威脅重寫名人榜則非他本意，而是歐陽世家所指使。照世明燈希望唐飛虹能出席公開亭共審素還真罪行，唐飛虹未置可否，但感覺照世明燈令人又怕又驚…

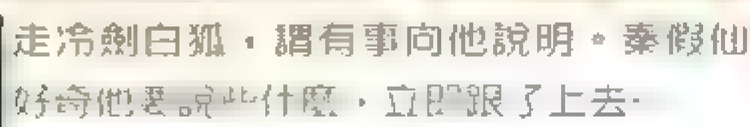
唐飛虹離開之後，秦假仙立即帶著照世明燈前往看顧素還真！



照世明燈心裡明白是要他拔除腦前銀針，但要素還真答應接受歐陽世家的調查，素還真初則顧慮惹來戰禍殃及無辜，雖然無意出席公開亭，但在照世明燈一番開解過後，同意接受歐陽世家的調查。



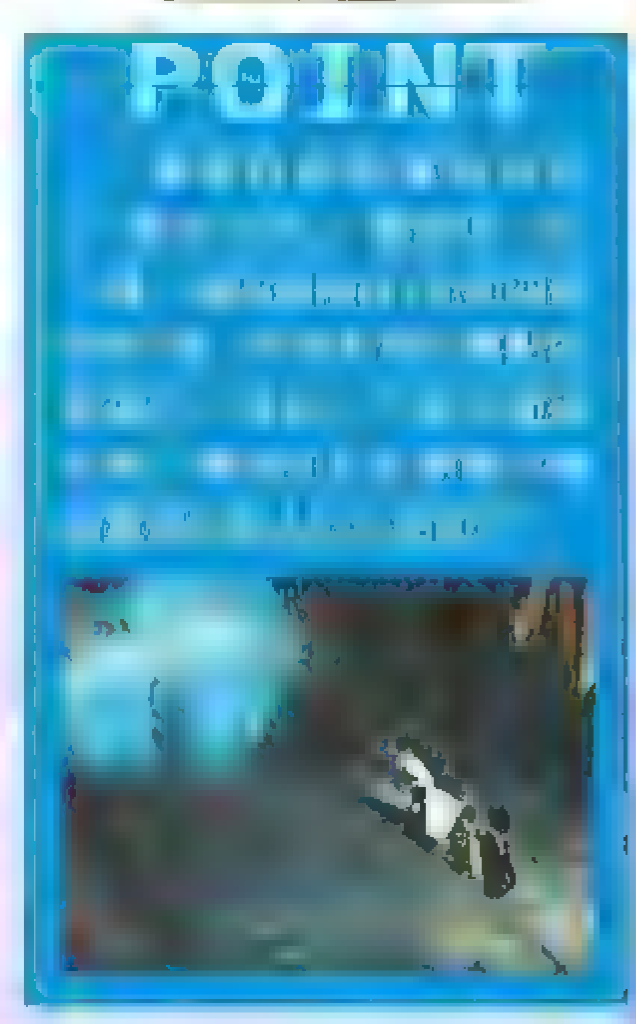
此時，冷劍白狐竟也找入洞內，黑白郎君搶前要領教快劍，但劍拔弩張的情勢立遭照世明燈平息…銀針拔除後再靜養幾天即可，照世明燈臨走時帶



走冷劍白狐，謂有事向他說明。秦假仙好奇他要說些什麼，立即跟了上去。

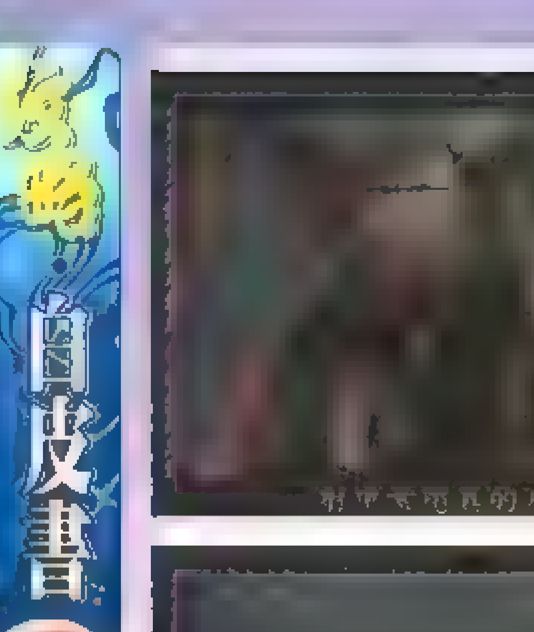
照世明燈指接天道之死，素還真確有責任，但並非他親手殺害接天道，而是唐飛虹，他不過是一名殺手，幕後必定有人唆使，慈郎懷疑操縱者才是素還真，所以希望冷劍白狐給他時間查明真相，唐飛虹這條線索不可打斷，冷劍白狐答應後離去。慈郎轉而奉勸秦假仙，在事情未見明朗之前，最好行事保持中立，並請轉告素還真，務須前往公開亭。

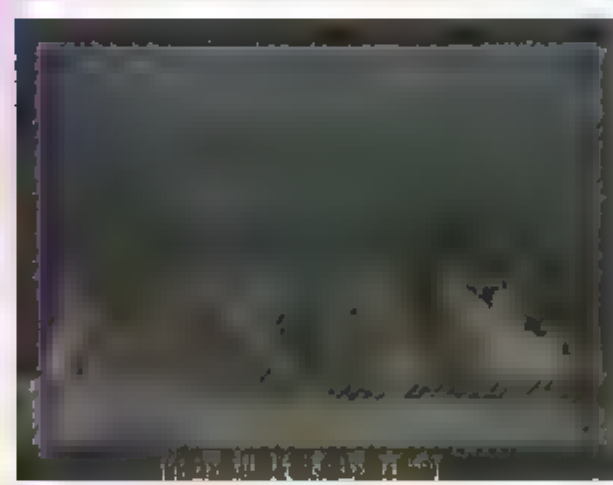
回頭見素還真氣色大好，想必劇毒已解，秦假仙趁機奉勸他歸隱，但素還真表示在歸隱之前尚有一事待辦，離開前囑咐秦假仙與黑白郎君在此等候。秦假仙自感素還真如今四面楚歌，黑白郎君若強要袒護素還真並非難事，但勢必與萬教為敵。黑白郎君則稱，萬教若要加害素還真，他一定會挺身而出。

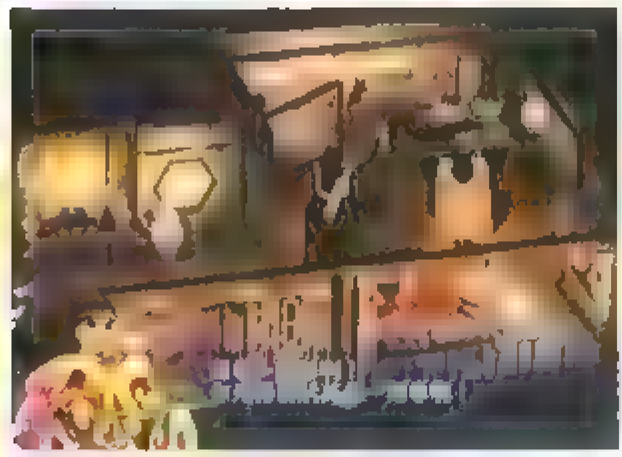


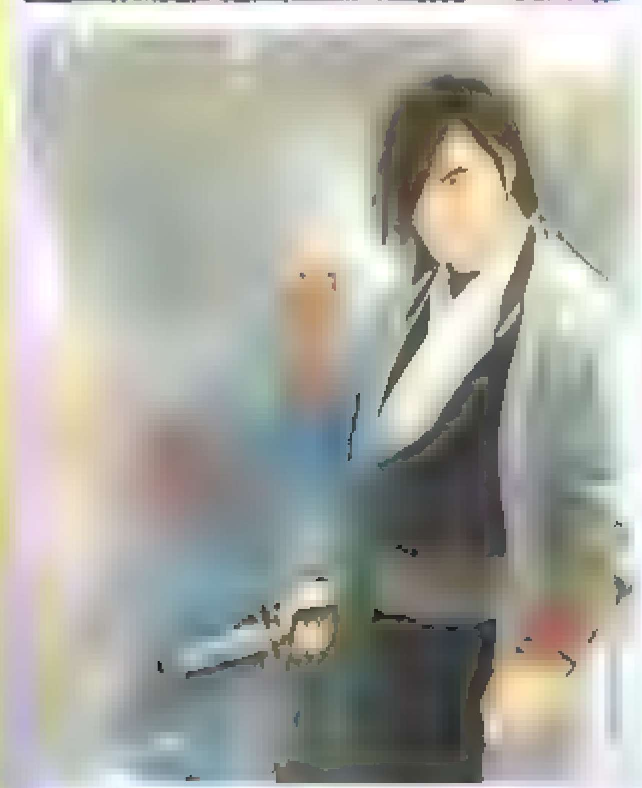
兩人走至洞口驚見遭巨石板封住，秦假仙心知不妙，素還真明白若是讓黑白郎君上公開亭，勢必會血戰萬教先覺，為免連累於他，這才偷偷離開。黑白郎君更覺素還真具有氣魄，心內益加欣賞，於是兩人聯手要打破洞口的石板…

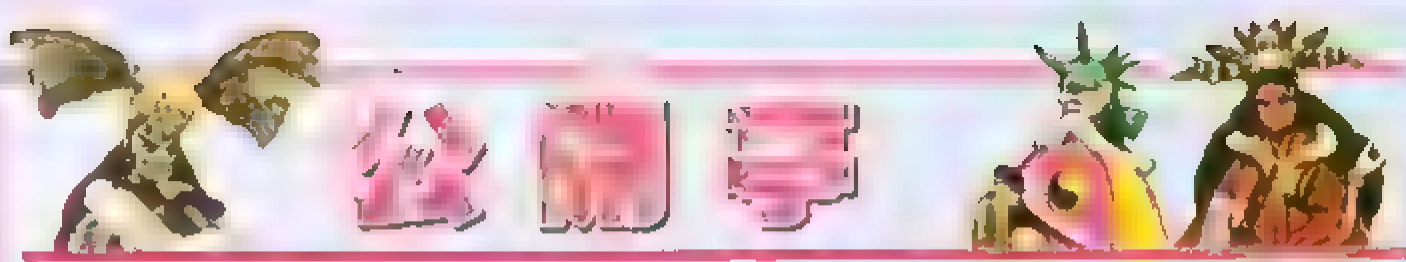
此時的公開亭，素還真正向萬教先覺解釋，但有唐飛虹現身自承是紫龍天，唯殺死接天道的幕後主使者正是素還真！素雲流也出面指證兄長為私慾而罔顧親情，連談無慾都對素還真罪行指證歷歷…素還真見事無可為，精神遂陷入紛亂，不但自承殺害接天道，甚至坦承創造名人榜也俱是為了掌握武林名人，賴以留身武林至尊…


射中素還真的左胸







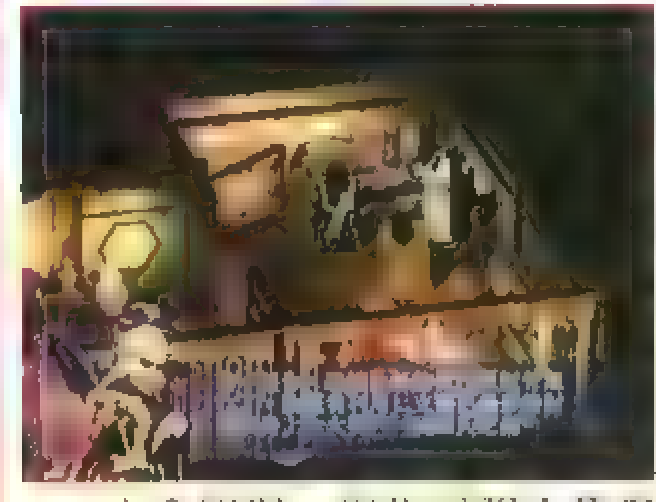


公開亭

黑白郎君力戰萬教先覺

秦假仙與黑白郎君適時趕抵，黑白郎君當即抵死力戰萬教先覺，血戰公開亭…素還真因受刺激導致精神錯亂，而無情的死神七流星則於此時出現，變色無形箭連連射向素還真…而黑白郎君自身已受傷不輕，當他回頭挽救素還真時，適為骷髏堡主絆住，致使絕命的第七支無形箭射中素還真的左胸，神勇的黑白郎君不顧自身安危，當即將素還真救回到翠環山…

翠環山



黑白郎君自責沒能保住素還真的命，素還真則嘆道天數，看他為了自己而血戰公開亭，素還真已感無憾，但七大要穴已遭七支無形箭射中，恐怕是回天乏術了…素還真終因負傷慘重而一命嗚呼。黑白郎君因恩公被殺而感遺憾終身，他誓言要以八大門派的鮮血來洗滌內心的愧疚…

小金剛與一線生已陷入極度的哀傷，秦假仙獨自走下五雷台時，途中遇冷劍白狐和歐陽上智向照世明燈詢問黑邪書的來源與破解方法。慈郎心知他們是為誅殺唐飛虹而來，唐飛虹為了正義挺身而出，在公開亭作證拆穿素還真的假面具，他有功於天下，何以要殺他呢？

慈郎表示，要毀掉黑邪書，不一定要殺唐飛虹，如果是為了滅口，那他是無法原諒的，他可以說出其中奧秘，但強調不可傷及唐飛虹，即連「旁聽」的秦假仙也一樣。

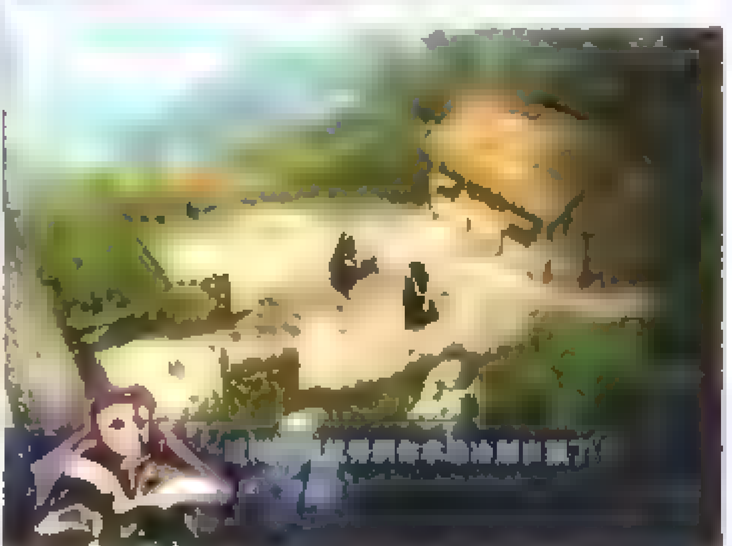
黑邪書的創造者乃是雲路天宮的宮主——玉頸金羽蕭竹盈，因遭丈夫遺棄才創出黑邪書，書中共有七十二條武林男性高手的靈魂，也全都與她發生過肉體關係，創造黑邪書正為了對付丈夫刀狂劍痴葉小釵。武林傳言蕭竹盈病死在雲路天宮，但破解黑邪書之法唯有她自己才知道，因此照世明燈認為她尚在人間。據稱，血狼殿內的九孔神石所傳出的聲音可以剋制黑邪書中的邪靈，也據傳蕭竹盈與葉小釵育有一子，但對於他們的後人則一無所知。

照世明燈何以對黑邪書的來龍去脈如此清楚，莫非他與蕭竹盈有相當的關係？歐陽上智決定先對付唐飛虹，冷劍白狐則請秦假仙代為探望母親，只要幫他看看母親過得如何即可。

斷情庵

斷情庵內見到金少爺毒癮發作，嚷著要銷魂於解饞…金少爺身邊有丹燈。

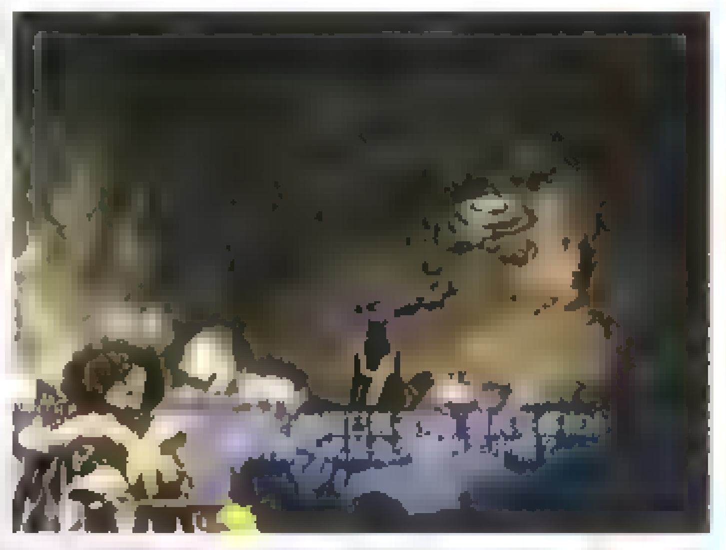
屋後只見化醜，謂談笑眉留有書信給她，信中提到有人要殺害，所以躲往他處避禍，並轉交兩幅畫像要給兒子冷劍白狐。化醜將畫像交予秦假仙之時，忽有一名女子飛竄而出，並搶去其中一幅，化醜見狀立即追趕上去。



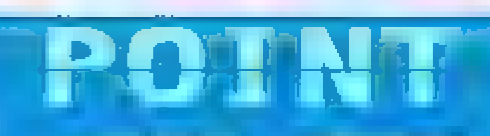
該名女子何以要搶畫像，莫非畫中藏有玄機？秦假仙觀看佛像畫軸甚覺眼熟…回到庵內時，金少爺已毒癮攻心，痛苦得失去控制，打跑他以後，發現庵中神像與畫中相符，隨即由神像下方取出歐陽世家家譜上卷。接著，該名搶奪畫像的女子佯裝禮佛再度進入庵內，這種把戲難不倒秦假仙法眼，隨後進入的劍藏玄指女子是職業殺手，雙方一言不合，秦假仙當即與劍藏玄聯手對付她。女子落敗後，適巧化醜回到庵內，當即遭到殺人傘襲擊而一命歸陰…

劍藏玄追殺女子無著，回頭表示遭冷劍白狐救走。安葬化醜之後，劍藏玄表示原以為女殺手是歐陽琳，豈料是風雨殘生歐陽翎，他必須繼續追查這條線索。

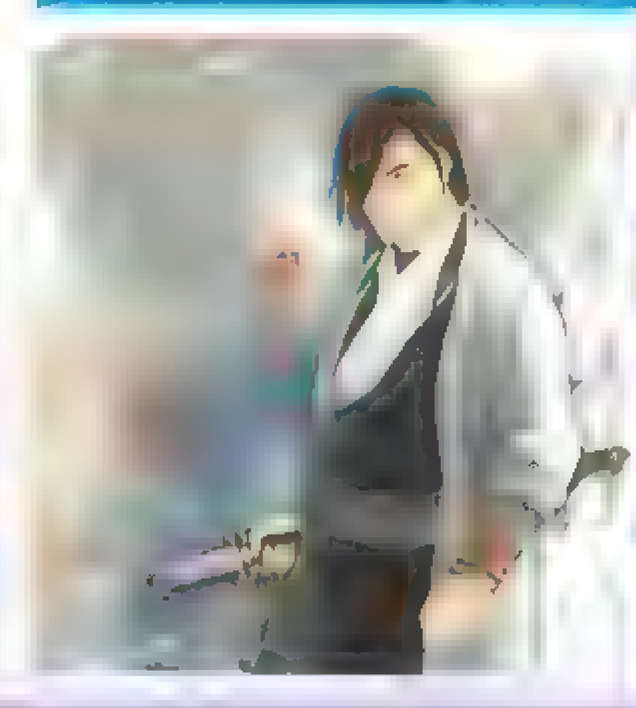
秦假仙步下山道時，瞧見金少爺自山腳小洞走出，跑進洞內見風雨殘生上身赤裸昏迷在地，金少爺利用肉體發洩以消解毒癮發作的痛苦，只可憐風雨殘生遭此侮辱。秦假仙找不到另一幅畫像，不知是落在冷劍白狐，或是金少爺手中？拾起地上的殺人傘後，得去問問他們兩人才行。



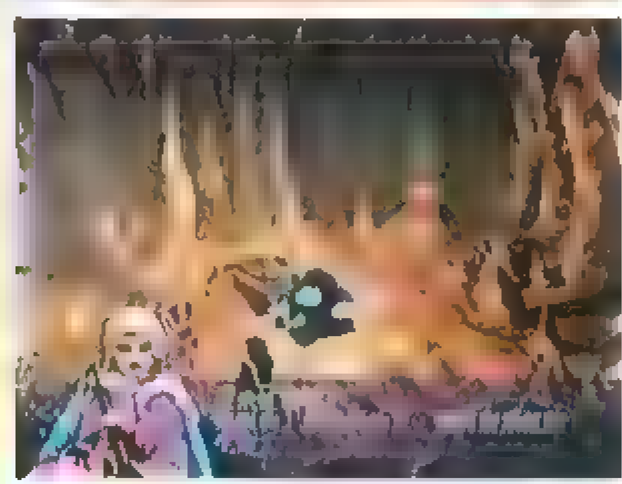
走出洞外巧遇唐飛虹，他已獲知秦假仙了解黑邪書的祕密，既然得知破解之法，自然饒他不得。秦假仙怪道是誰告訴他已得知黑邪書的祕密，但黑邪書中的邪靈既已發動，神仙也難以救治了…秦假仙自此頻遭邪靈攻擊，而邪靈則似乎是刀槍不入…

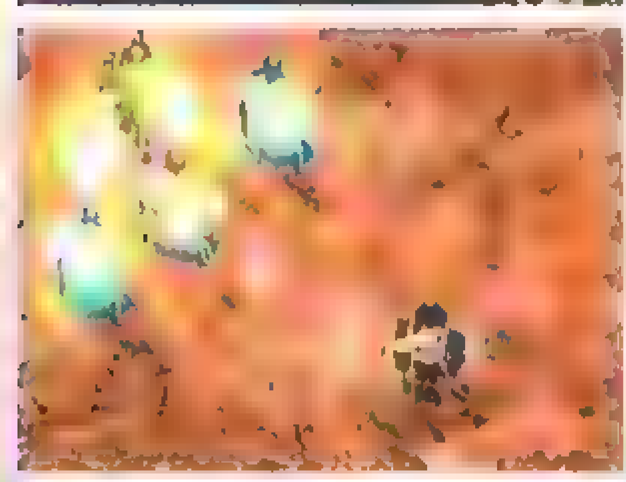
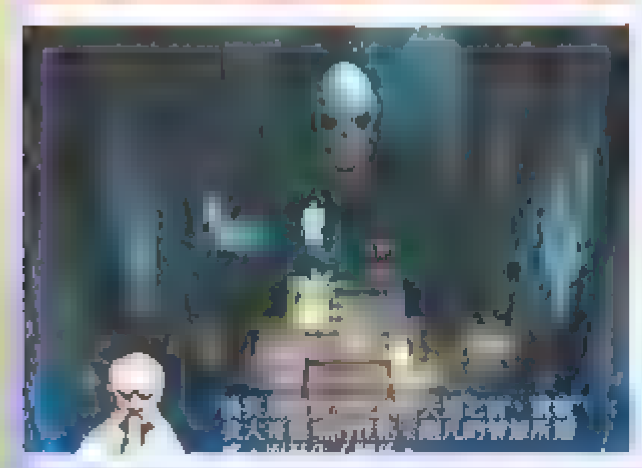


POINT



第8章・歐陽世家的危機



血狼峽洞內有一金光閃閃的大石頭，想必就是九孔神石，唐飛虹不明所以跟了進來，黑邪書立即被吸入九孔神石之中…唐飛虹接著將矛頭指向秦假仙，秦假仙施以「天殘神功」，幾下子就收拾了唐飛虹。

照世明燈進入後瞧見唐飛虹被殺，責怪秦假仙違反當初約定，秦假仙指有人煽動唐飛虹前來，他也只是自保而已…照世明燈此行係應月中天之主之邀，陰月夫人現身後指武林盛傳照世明燈即是刀狂劍痴葉小釵，邀他前來即為證明此事，並大膽猜測，歐陽上智與葉小釵兩人，其中之一即是照世明燈。陰月夫人坦言要葉小釵死，隨即收起黑邪書的邪靈。

陰月夫人走後，照世明燈指秦假仙身懷歐陽世家家譜，日後必定麻煩不斷。秦假仙收埋唐飛虹得到牛毛針。

此時在血狼峽洞外，劍藏玄與金少爺展開一場激戰，三十招過後，劍藏玄不幸敗在金少爺手下…金少爺殺死劍藏玄只為換取一個月份的銷魂菸，秦假仙追問他是否從風雨殘生身上取走一幅畫像，適巧歐陽上致趕至並催促金少爺辦事…秦假仙懷疑他用毒品控制金少爺實在不簡單，即可能就是歐陽上智本人。

接著又出現一群歐陽世家使者，意欲索討家譜…歐陽世家家譜是天下大秘密，他們勢必盡全力搶回，不如將之張貼於公開亭讓天下人觀看…收埋劍藏玄得到單鋒劍。

秦假仙拿出家譜研究歐陽世家，成員有歐陽上智、上致、尚智，歐陽麟是恨海之主，歐陽琳則是望雲樓之主，其餘尚有歐陽翎、陰屍人、沙人畏、藏鏡人皆是歐陽世家的人馬，這還只是上卷而已，不知下卷還記載些什麼人。如果能找到下卷，則歐陽世家的組織就可一目了然。

將家譜張貼之後，風雨殘生歐陽翎立刻現身，這是她父親上智排行第一，上致是二叔，尚智則是三叔。隨後又出現骷髏堡主身影，他竟是歐陽翎的三叔歐陽尚智，意謂歐陽世家的基業是以血淚堆積而成，她的兄姐如今都已奉獻了生命，連她自己也遭斷去雙臂並失去貞操…斷她雙臂的劍藏玄已死，而奪她貞操的金少爺則絕不能留他活命，如欲報仇則需犧牲腹中胎兒讓堡主化驗…

歐陽翎不願犧牲嬰兒性命乃當場逃命而去，秦假仙指歐陽尚智毫無人道，惹得他立即與秦假仙算起公開家譜的帳…堡主落敗後現出真面目，歐陽

尚智竟然就是言先生…追殺歐陽翊的使者回報，解救歐陽翊之人疑似刀狂劍痴葉小釵，說者便已臥地不起，原來既喉早已中劍尚不自知，這樣快意的確令人毛骨悚然，秦假仙收屍得到血玲瓏。

往公開亭右方樹林瞧見歐陽翊與照世明燈同行，莫非照世明燈果是葉小釵？照世明燈叔歐陽翊往嘉路大宮暫住，待腹中嬰兒出世再做打算，至於她的遭遇，照世明燈則允諾會調查清楚…回頭遇見金少爺，得知照世明燈剛走不久，立即追了上去，隨著一陣廝殺之聲過後，秦假仙問不出金少爺究竟是敗在誰的手上，只見地上留有無影神針。秦假仙隨著金少爺的腳步來到了閻王谷…

閻王谷

金少爺進入谷中総毀骷髏，言道 ，再使用骷髏刀法而要自創一格，繼而將刀譜丟棄，隱約看得刀譜名 刀狂 痴

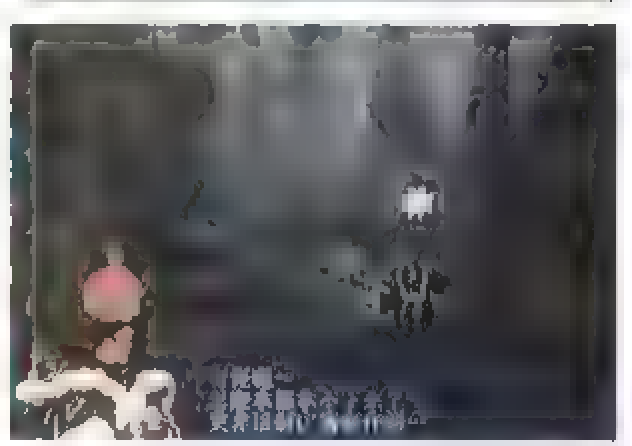
秦假仙入內拾起「持刀不用刀」 ，箱中另有犀角刀，而地上則有皇冠，戴上後儼然酷似帝王，但 脫不下來。一陣 時，秦假仙 中而告昏倒…醒來時， 已改換，秦假仙急著要到千燈石找照世明燈，看看有無辦法將皇冠取下。另發現山壁間有風透出，可能是閻王谷另有洞天…

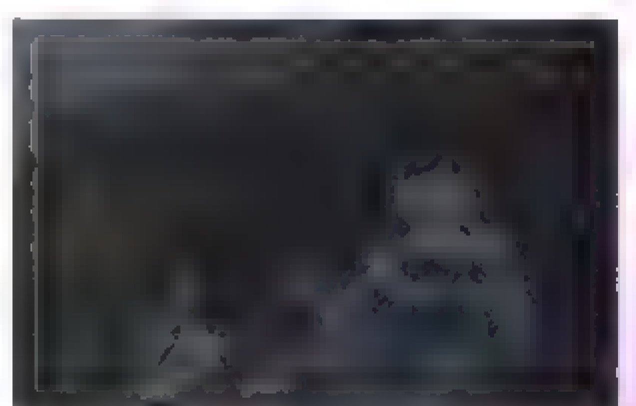
千燈石

金少爺正在此地向照世明燈挑戰， ，慈 之約定，如果十招內無法取勝的話，金少爺 使 照世明燈之人，金少爺 ，連環七斬失效後，金少爺使出 ，卻遭慈 「一生持刀不用刀」的真傳。金少爺 兩人， 照世明燈， 臉上有疤痕，身背刀劍的異人，慈 則提醒他要遵守約定。

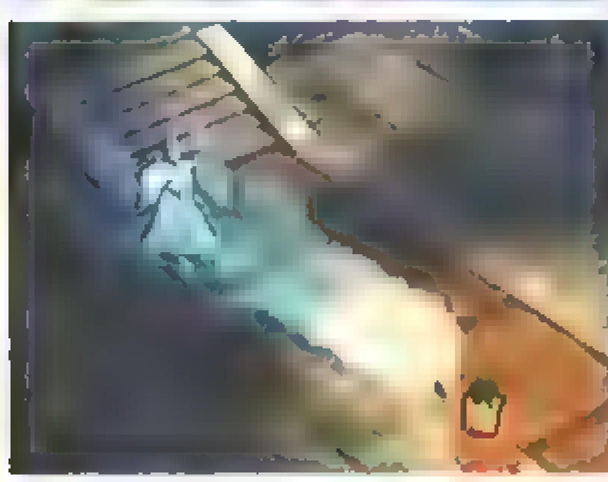
秦假仙也聽聞過「一生持刀不用刀」名號，慈 指他頭上皇冠即是 刀萬殺所擁有的萬勝大冠，此人既然傳 已死，或許他的至友「一生用劍不提劍」的 劍萬生有辦法可取下。 劍萬生之前與 刀萬殺同在刀軒劍廬萬花居隱居，但 刀萬殺死後， 劍萬生的行蹤即告不明，秦假仙福 ，必能轉危為安。

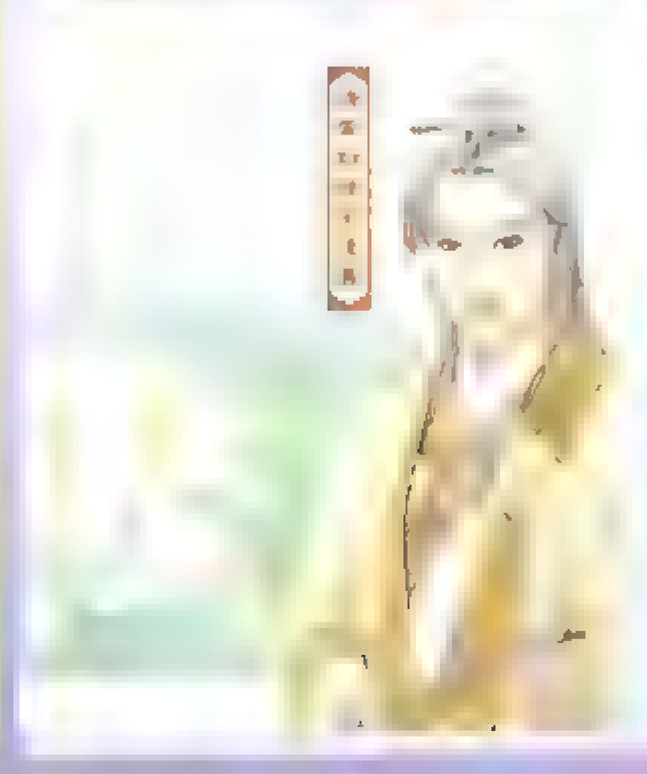
照世明燈指歐陽翊曾提過談笑眉遭囚禁在骷髏堡，希望秦假仙能設法營救。秦假仙將日燈、月燈放入牆壁後取得太陽燈。





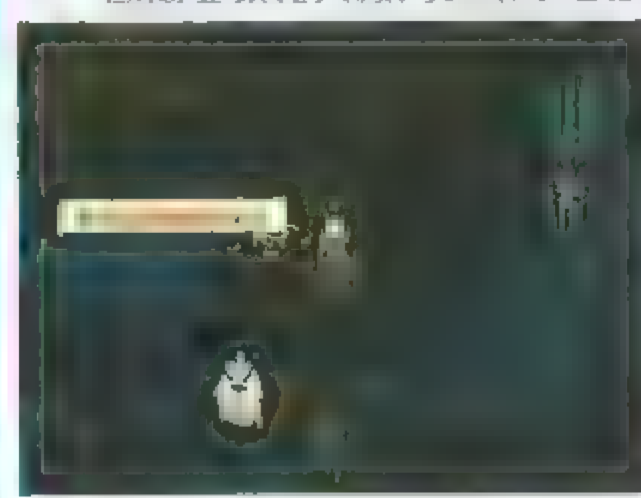
霹靂奇俠傳完整劇情解析(下)





堂內通道上供是全人極與擾眼亂的幻景，這些幻景是殺之不絕的，直到打倒首腦之後才會徹底的消失，且大殿入口才會開啓。

歐陽上致在大殿內交給堂主歐陽尚智，亦即言先生一封書信，據說是歐陽上智責備他的信函，為了避免大哥歐陽上智予罪，歐陽上致表明要劃清界線，Ŀ希望歐陽尚智能往狂沙坪一趟，謂有要事商量…歐陽尚智懷恨歐陽世家出生入死，結果反被當作棄子，既如此，那就幹點「有能」的事給他瞧瞧…秦假仙此時進入，正好掃到颱風尾…



打敗歐陽尚智之後，大殿出現談無慾身影，要求歐陽尚智先放了談笑眉，歐陽尚智指談無慾的八珠聯組織已毀，唯有與他合作方有東山再起機會，他已有新組織的人選，即冷劍白狐、宇文天，再加上他二人，談無慾指對付歐陽世家必須有個新組織成員，但因歐陽上智一向不信任外人，只有對歐陽世家的事並不十分清楚，談無慾表示談笑眉清楚，因她曾是歐陽上智的情人。

談笑眉在下嫁接天道之前即與歐陽上智交好，歐陽上智為了解接天道的機密，乃將談笑眉嫁給接天道，本計劃尚稱順利，但談笑眉終於瞭悟歐陽上智只是利用她，遂決定與歐陽上智斷絕關係，自己則向接天道坦白交代，接天道憤怒之下逐離開歐陽世家，之後才認識了秦孝儀。談無慾要談笑眉說出歐陽世家做事的勝算，急於談問出談笑眉下落，歐陽尚智指囚禁於地牢，並交給秦假仙地牢鑰匙，讓他去救出談笑眉。

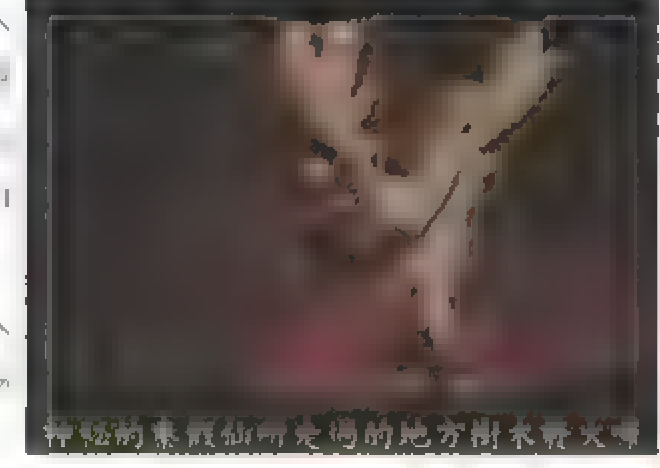
秦假仙進入地牢瞧見一人與對談笑眉下毒，打跑他之後發現談笑眉已毒發身亡，並僅拾得到這牌香。

言先生得知談笑眉死訊，擔心拉攏冷劍白狐的計劃落空…女暴君接著現身，她不僅向他探得了鬼智靈草，同時奉了歐陽上智之命要帶走他，歐陽尚智對此甚為緊張，因鬼智靈草乃是他一手所栽培，但命鬼智靈草殺了女暴君，鬼智靈草深思之後，竟跟著女暴君走了…

歐陽尚智終與堂叔親離，但歐陽上致又約他在狂沙坪談判，談無慾識破歐陽上致欲借狂沙坪終年南風散播毒粉，他主張只需制伏沙人畏，諒歐陽上致亦無計可施，談無慾提議由靜流君對付沙人畏，他的心靈術可控制，可行，計劃既定，遂與歐陽尚智趕赴狂沙坪之約。

第9[illegible]・武林[illegible]

秦假仙步入狂沙坪時，突然一陣閃電雷擊，似[illegible]要下雨了[illegible]狂沙坪上，靜流君的心靈術使得沙人喪口吐鮮血，而金[illegible]會[illegible]人[illegible]外[illegible]宇文天[illegible]者不計其數，藏鏡人現身[illegible]擊中宇文天，宇文天臨危飛縱而上，以[illegible]斬破藏鏡人的金光護體，使得藏鏡人露出真面目⋯談無慾力拼陰屍人與[illegible]殺素，歐陽上致的二秦陰指則對上[illegible]生的二秦陰指，難分上下[illegible]的秦假仙則全身起了變化，路經之處，樹木為之起火燃燒⋯狂沙坪上的各路人[illegible]見狀驚愕不已，秦假仙遂化解了[illegible]

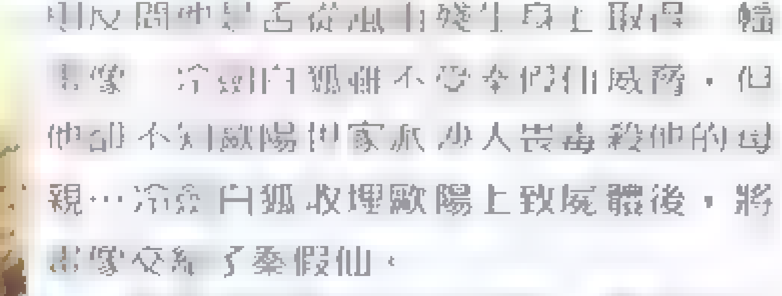


神秘的秦假仙所走過的地方樹木竟火燒

秦假仙[illegible]在[illegible]上[illegible]，[illegible]陽上致[illegible]上，[illegible]取來照世明燈[illegible]，[illegible]工作[illegible]成，[illegible]陽上致[illegible]二[illegible]，[illegible]下[illegible]，[illegible]歐陽上致[illegible]，當[illegible]歐陽上致[illegible]

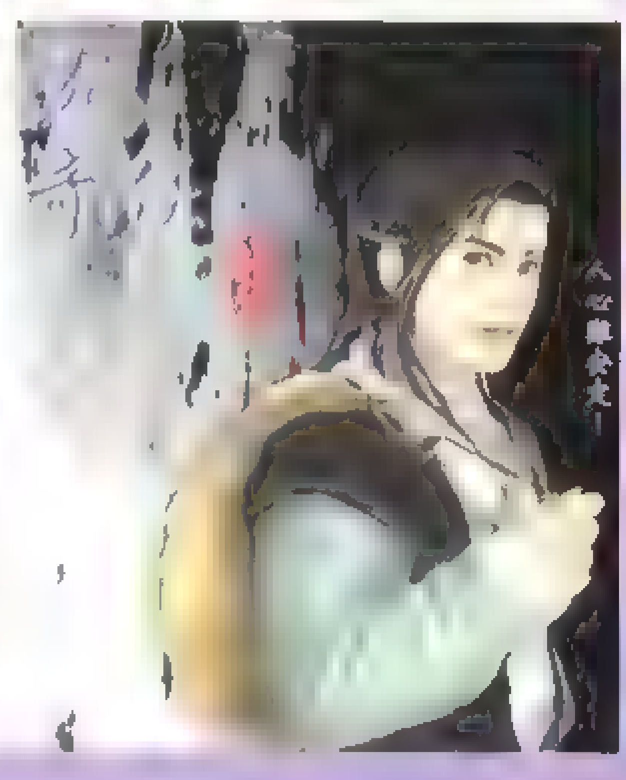
照世明燈[illegible]，[illegible]臨，遂力[illegible]，[illegible]歐陽世家[illegible]，逐得[illegible]走開⋯然[illegible]，與宇文天同勞[illegible]天下第[illegible]藏[illegible]在[illegible]神，但[illegible]白狐[illegible]素還真[illegible]白[illegible]列上名人榜，[illegible]照世明燈堅信素還真仍存在人世！

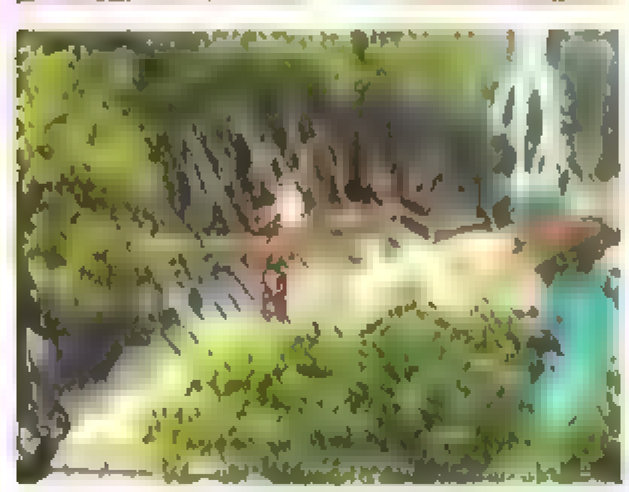
歐陽上[illegible]射中[illegible]素還真[illegible]，但[illegible]素還真[illegible]素還真[illegible]歐陽世家[illegible]人[illegible]素還真[illegible]，但卻不知他身在何處，[illegible]同秦假仙無法得知歐陽上智身在何處[illegible]⋯照世明燈相信素還真不久即會重現江湖，屆時，歐陽世家可就不妙，因為素還真必是有備而來[illegible]

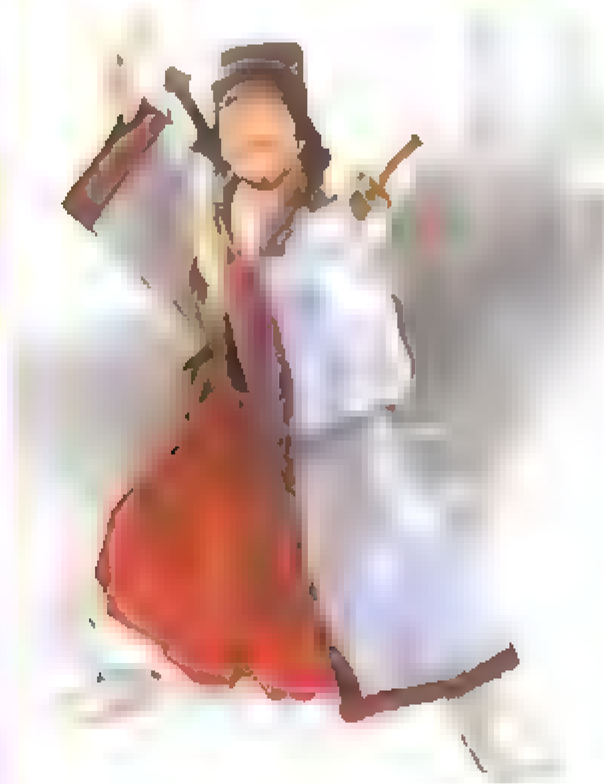


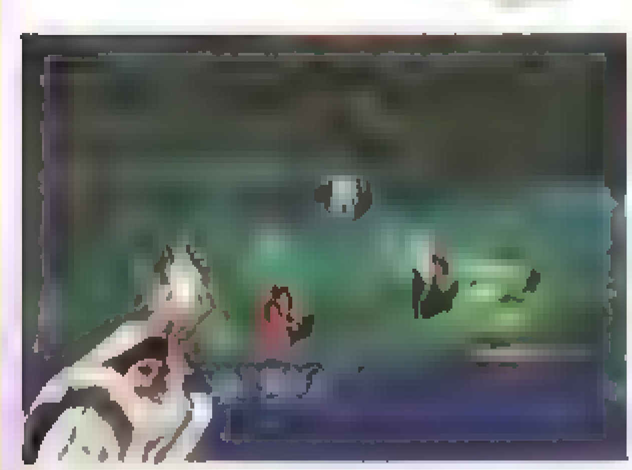
冷霜白狐趕抵時，瞧見義父歐陽上致屍體，詢問究係何人所為，秦假仙[illegible]問他是否從[illegible]身上取得[illegible]幅[illegible]像[illegible]冷霜白狐並不受秦假仙威脅，但他卻不知歐陽世家派沙人喪毒殺他的母親⋯冷霜白狐收埋歐陽上致屍體後，將畫像交給了秦假仙。

這幅畫軸有何秘密，看來唯有素還真能夠理解，既然有可能尚存人世，那就先且到琴[illegible]山瞧瞧人[illegible]





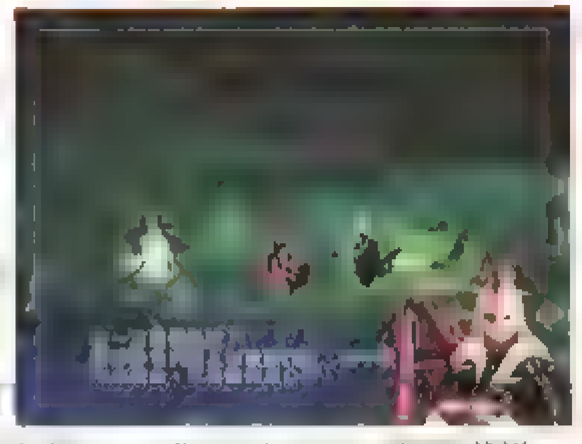




少人畏於品茗亭前識説一線生，素還真有他這位至友也合該含笑九泉了，[illegible]屍人則懷疑素還真若死，何以不見屍體？一線生為求贖罪，堅不吐實，少人畏竟讓他獨自在此自生自滅。

秦假仙路見不平上前責問，好好的一線生竟然被他們折磨得不成人形，繼而獨力對付少人畏[illegible]屍人…

一線生[illegible]四肢俱遭截斷，[illegible]止…歐陽世家以他的生命威脅他[illegible]七步望[illegible]無形[illegible]，用以射殺至友素還真，害得他變成不仁不義之人。[illegible]全常[illegible]下，秦假仙見上[illegible]機[illegible]，懷疑是素還真[illegible]了[illegible]，[illegible]一線生[illegible]機[illegible]門



素還真[illegible]，[illegible]反被斷四肢而不敢出面解[illegible]，甚為[illegible]，[illegible]秦假仙頭戴[illegible]，指[illegible]線生[illegible]存亭，但[illegible]得[illegible]生[illegible]。

[illegible]對秦假仙的疑問，素還真[illegible]大[illegible]，[illegible]八珠聯[illegible]對抗歐陽世家之[illegible]

[illegible]，[illegible]歐陽上智[illegible]，[illegible]，反為歐陽上智利用來詐死，並退居幕後策動全盤計畫才會導致今日局勢。素還真[illegible]八珠聯，但該無慾則堅持不肯，是以將八珠聯交由該無慾[illegible]開[illegible]素還真[illegible]人知道，[illegible]無慾之[illegible]。

素還真[illegible]在公開亭提出辯駁之故，[illegible]歐陽上智[illegible]露面，他已成了[illegible]之的，[illegible]歐陽上智[illegible]的智謀也逼使素還真[illegible]，只能[illegible]詐死退居幕後以伺機反擊。

一線生堅持要回[illegible]山完成[illegible]的改造工作，素還真乃喚出徒兒史[illegible]護送。秦假仙對於素還真能使死人復活並收為門徒的能耐，甚感折服。將[illegible]交予素還真後，他道[illegible]中的龍鳳瓶乃是青霞派龍鳳雙俠的寶物，在龍鳳瓶內隱藏有天下[illegible]人秘密，希望秦假仙能代他取回

牆上書有黑白郎君的口頭禪，龍鳳雙俠既有出席公開亭，看來是黑白郎君真的開始血洗八大門派了。進入門後竟無人煙，秦假仙找到龍鳳瓶時，並未見瓶內有任何東西…

素還真將龍鳳瓶摔碎後，發現內藏歐陽世家家譜下卷，下半卷家譜似已取得，素還真可以出面公開宣判歐陽世家的失敗！

秦假仙詢問當今武林，素還真認為誰最有可能是歐陽上智？素還真斬釘截鐵指稱是照世明燈…素還真服下毒丹後，照世明燈當時指稱，解鈴還需繫鈴人！意指唯有少人畏能夠解毒，結果素還真卻中計了。如果照世明燈不是歐陽上智，那他何須與少人畏套好？這是他所佈下的陷阱

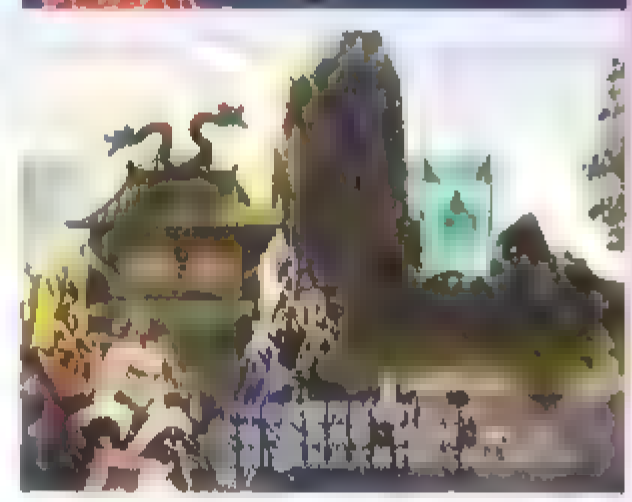
目標既已鎖定，素還真即刻要採取行動，他請秦假仙發出消息，素還真將在公開亭挑戰歐陽世家！

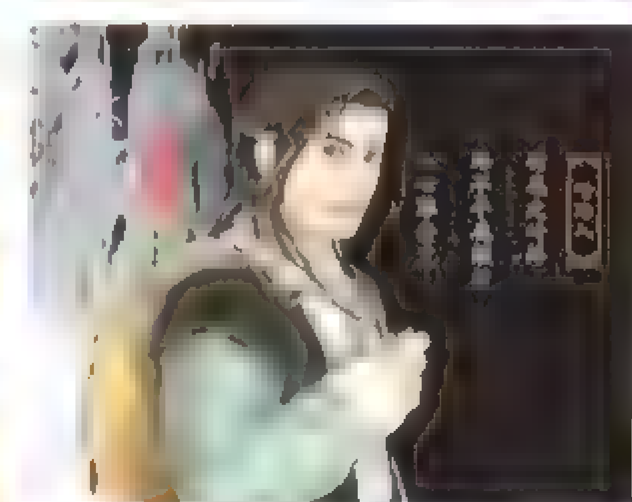
素還真與秦假仙抵達時，萬教人士皆已聚集。秦假仙自覺歐陽上智這回恐怕是無法逃逃，但若有意外導致素還真再度失敗，那就永難翻身了。素還真倒是有十足的把握，除非歐陽上智有辦法做出素還真做不到的事：想出解下素還真的計謀，並且有擊敗素還真的手段，否則是必敗無疑。

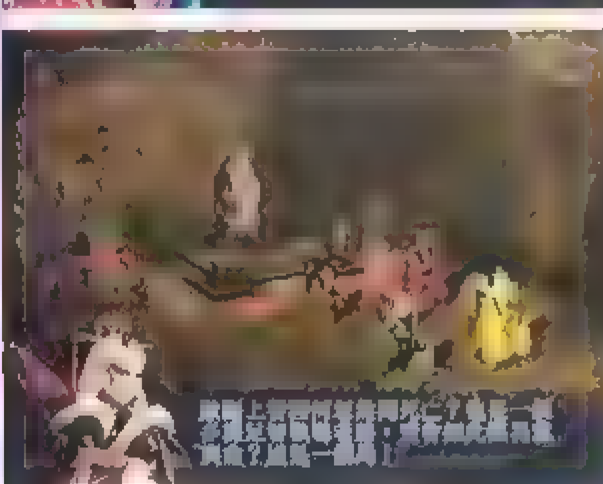
素還真請歐陽上智du出，秦假指證明已經到場，歐陽上智自動現身，現，只有辦法將下半卷家譜記載的人名公開，他將它門露面於內的首稱中，素還真分別與在場的葉小釵、宇文天、獨眼龍、劉公允、陰屍人、藏鏡人、少人畏及談無慾交談過後，將下半卷家譜張貼並宣佈人名有史豔文、談無欲、談笑眉、蕭竹盈、令劍白狐和女暴君六人

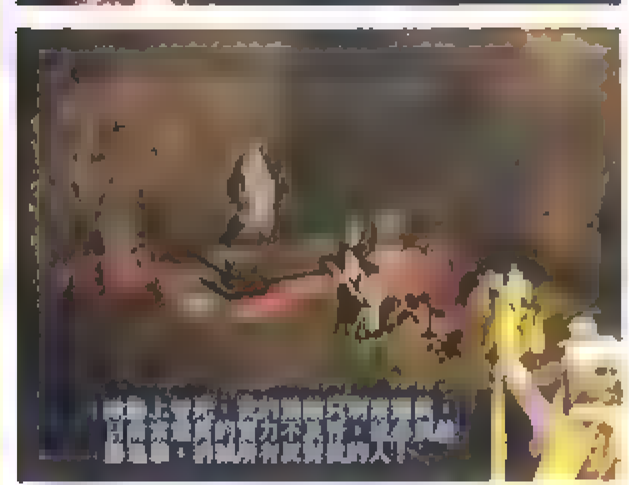
此時，一線生竟然身體完好如初的出現…歐陽上智指素還真得到的家譜是假的，他假扮一線生並自斷四肢，只為引素還真出面…素還真至此不得喪心佩服，當眾口呼歐陽上智為武林至尊…

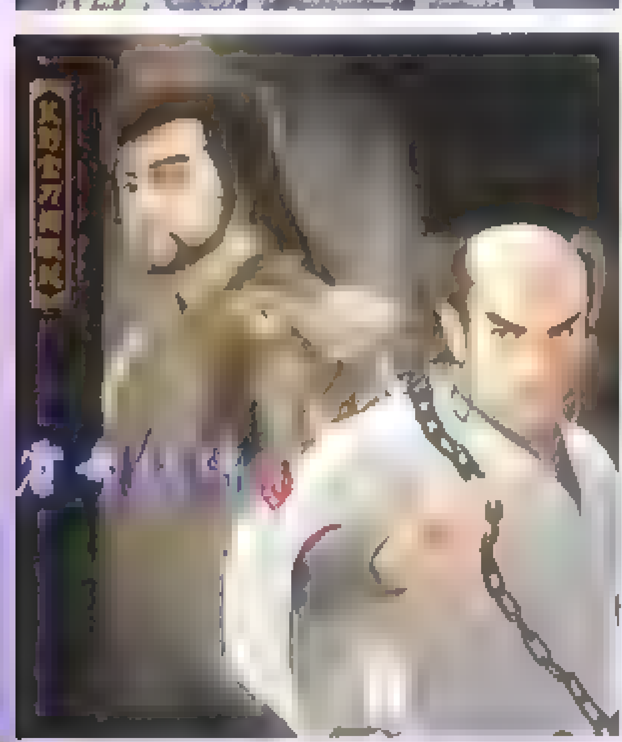
黑白郎君與獨眼龍不服乃憤而轉身離開，歐陽上智指示藏鏡人對付不服萬教至尊之輩，並命素還真與談無慾二人速取照世明燈的首級…

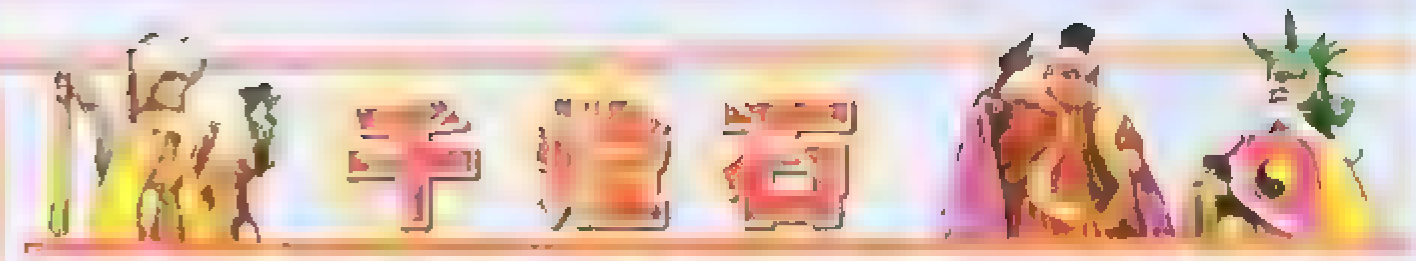






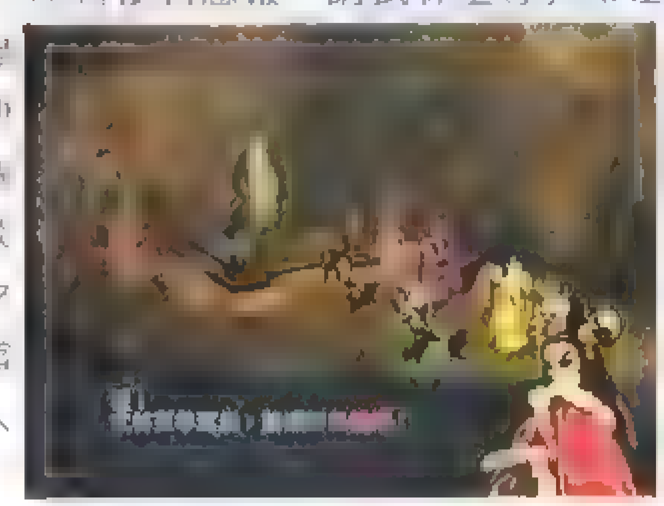


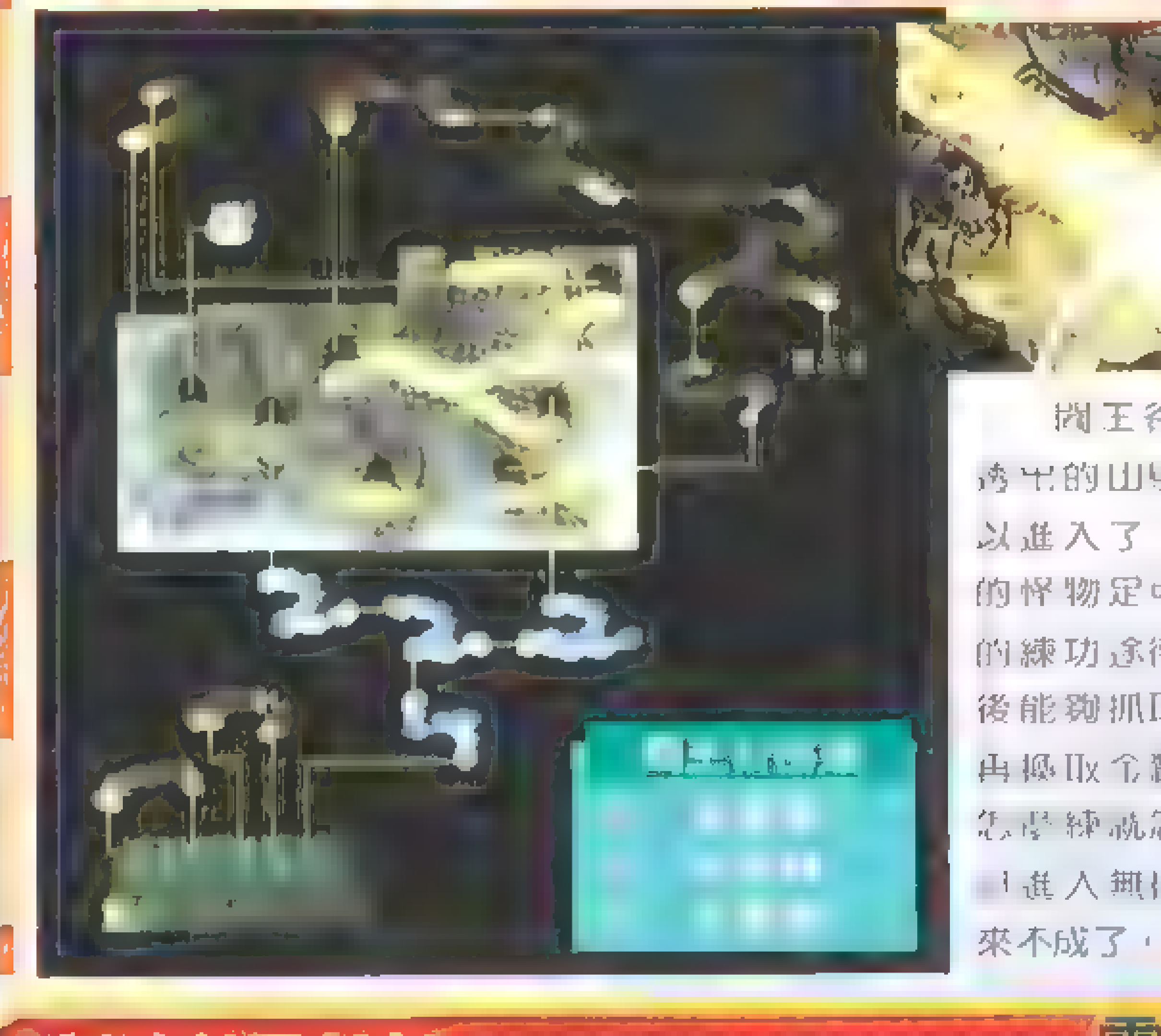




照世明燈所料不差，素還真果然是捲土重來，素還真表明是銜命前來取他首級，於是和談無效、秦假仙二人聯手攻擊照世明燈，即便是二人高手合擊，也只落得輝煌石而已，對戰數十回合後仍未分勝負。

照世明燈奉勸素還真三人，這種極限的武功切莫使用，否則後果堪慮。忽有使者急報，謂武林至尊府無極殿傾崩，請速速返回…素還真狐疑敵隊上智因何猝死，他是一個定智之謀的[illegible]場老將，豈會輕易喪命？莫非又是一[illegible]？照世明燈亦認為事情並不單純，[illegible]勝負，[illegible]消滅所有敵對之人，[illegible]素還真，[illegible]素還真[illegible]二人先行離開。





閻王谷那處有風[illegible]的山壁，此刻可以進入了。裡頭出現的怪物定可提供最佳的練功途徑，且在勝後能夠抓取四林五毒再換取金錢了，喜歡怎麼練就怎麼練，一旦進入無極殿，可就來不成了。

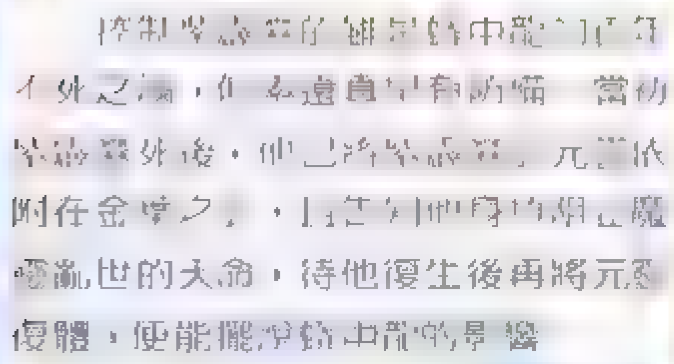
秘笈列表 雷掌

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
霹靂雙?星	[illegible]

武林至尊一朝命喪，各路頭面人物即紛紛擾擾，[illegible]身機先…素還真詢問一線生，得知月中天的使者送來一張王者之座，[illegible]武林至尊落座不久即告爆炸，歐陽上智此刻已被炸得支離破碎，且無極殿眾者[illegible]四分五裂，該當如何處理？收埋歐陽上智得到買命骷髏錢

素還真主張去留由各人自行選擇，武林至尊雖死，但組織仍在，理應扶助歐陽世家的接棒人繼位，一線生表示歐陽世家[illegible]接棒人[illegible]位義子之中恭選[illegible]位，但[illegible]真[illegible]詢問過後，卻無人[illegible]著，[illegible]而去，可真現實得緊

秦假仙敲吹素還真順利用歐陽上智之死，順勢脫離歐陽世家的組織，但素還真[illegible]上智的領導，人雖已死，但敬意毫無改變。秦假仙又指一線生即是歐陽世家的人，那麼[illegible]紫霧霧…一線生已將五貴全都接上紫霧霧的身軀，[illegible]素還真以玄子神功行遍他全身經脈，紫霧霧即可復生



[illegible]外之禍，但素還真[illegible]當初紫霧霧外後，他已將紫霧霧元[illegible]依附在金[illegible]之[illegible]，[illegible]魔靈亂世的大禍，待他復生後再將元[illegible]復體，便能擺脫[illegible]中[illegible]

突然間風雲變色…素還真體悟歐陽上智不愧是天下第一智，生前類作連環計讓他[illegible]之力，且秦還真預[illegible]後將[illegible]世的[illegible]勢，歐陽上智[illegible]偏偏能讓魔靈提早誕生…鬼智靈童、飛狼與魔[illegible]魔靈現身後，素還真與秦假仙必[illegible]聯手面對[illegible]最終的一戰…

●本篇完

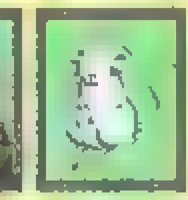
中華英雄
英雄的傳奇故事

●Morris Huang

1章 流亡海外篇

自由島

在自由島上，無敵與華英雄決戰前，華英雄回想起自己的一生。因為某個原因，讓他改變了一生的命運，使他往後得不斷地戰鬥，再戰鬥。華英雄想到這裡，不禁自問：這樣永無止境的戰鬥到底有什麼意義？



清溪村

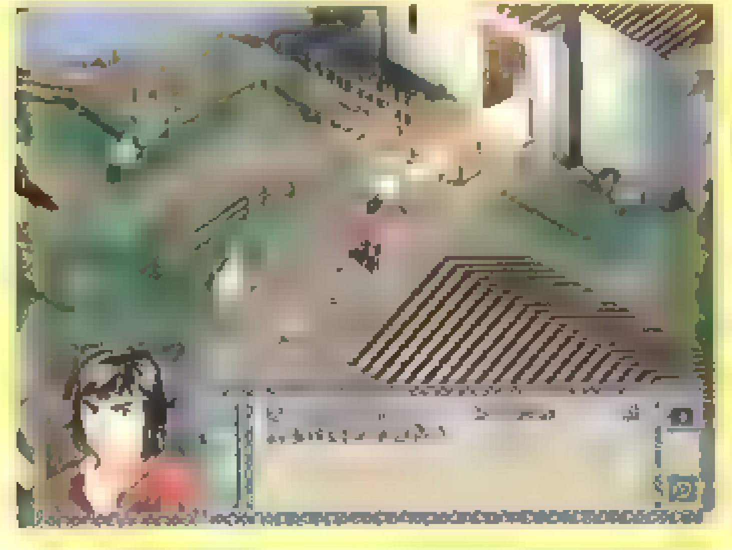
鏡頭轉到十七年前的青溪村裡，有位十八歲的少年，他的名字叫華英雄，在他的身邊還有一位青梅竹馬的小情人——絜瑜。這對小情侶已經到了論及婚嫁的地步，但是之後的某個原因，會讓華英雄的一生完全改變。

遊戲一開始，華英雄和絜瑜約會完後便回到家中，到了家門會遇見村中

的富商萬大爺。萬大爺帶了一個洋人彼得與打手西洋拳與啞蟑螂找華英雄的父親華冠英，並將他打成重傷，彼得且以手槍當場射殺華英雄的母親。在洋人指華英雄是死雜種後，英雄忍無可忍的和彼得等三人展開了一場戰鬥，經過激烈的戰鬥後，英雄殺死了彼得三人

BATTLE 彼得、西洋拳、啞蟑螂

戰鬥之後，重傷[illegible]的父親對華英雄說出了整個事件的始末，最後還要華英雄拿出華家的傳家之寶赤劍到美國找卡氏集團，阻止卡氏集團繼續販賣人口。就在父親正要說出集團的地址時，卻只說出了美國的"[illegible]"時便斷了氣。進家中的臥室拿了赤劍並休息[illegible]後，[illegible]與[illegible]瑜道別，並[illegible]約定待事情辦完後便回來與她成親。此時，華英雄踏上了逃亡的旅程

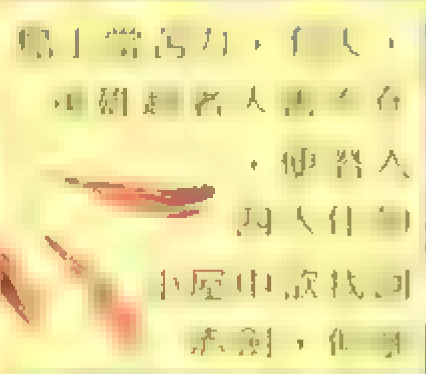


[illegible]

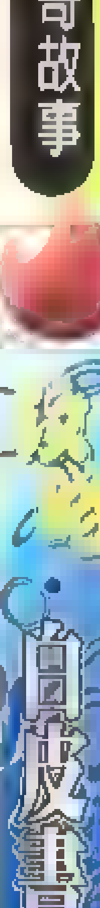
與父親道別後，華英雄[illegible]想著該如何去美國，便在碼頭遇見了錢無義，錢無義向英雄介紹了[illegible]能賺大錢的工作，而英雄便向錢無義探聽去美國的方法，錢無義聽完後告知英雄可送他[illegible]程，但卻把英雄載到了[illegible]。

英雄在[illegible]道了[illegible]，[illegible]不[illegible]國[illegible]，[illegible]再次[illegible]，錢無義[illegible]的人害、[illegible]、[illegible]了，在[illegible]後，英雄雙拳難敵[illegible]，終於被打敗了，赤劍也因而被[illegible]。

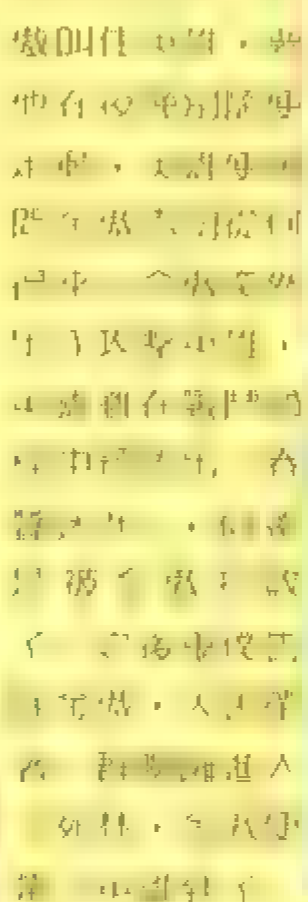
英雄被[illegible]上[illegible]，[illegible]赤劍[illegible]人[illegible]，[illegible]四人[illegible]屋中[illegible]找到赤劍，[illegible]不著。走出屋外再次遇見人害等四人，四害長人並激諷英雄，英雄在大怒下與[illegible]長人戰鬥，並[illegible]了他。



BATTLE 長人

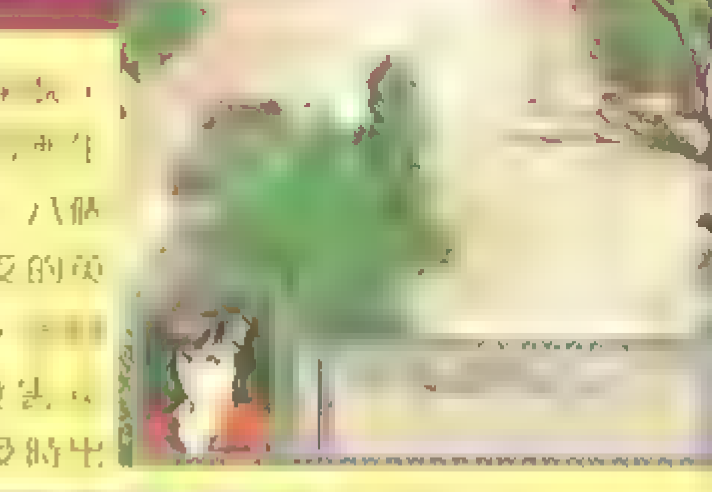


再度錯手殺[illegible]長人，[illegible]雄慌忙地逃入了死林，[illegible]一槍隨後追上並[illegible]一槍，[illegible]英雄另



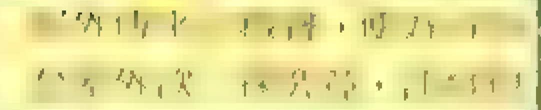
[illegible]也往死林中逃去。進入死林後可見到「前無生路，回頭是岸」八個大字刻在樹上，英雄決定繼續深入死林，[illegible]

死林



進入死林[illegible]八個[illegible]中毒的英雄[illegible]在[illegible]，[illegible]鬼僕出現欲殺害英雄，還好生奴及時出現救起了英雄。

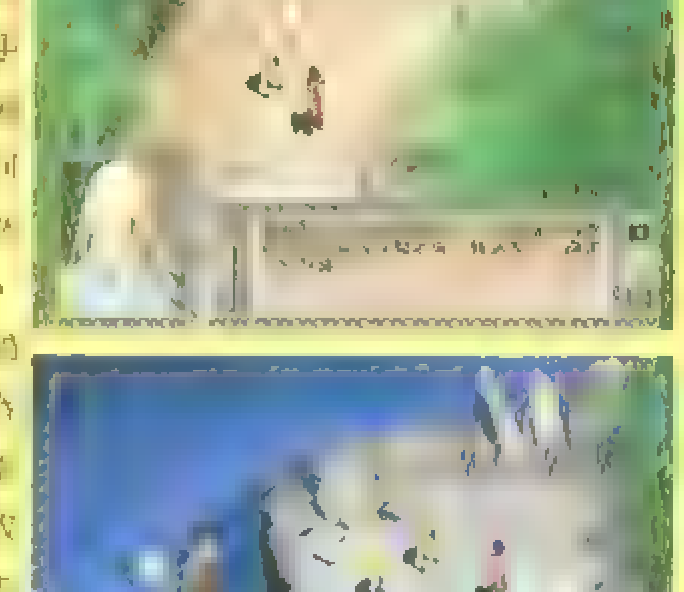
英雄昏迷了[illegible]醒來，生奴[illegible]……再次[illegible]



[illegible]

了鬼僕，鬼僕也發現了英雄，便突然攻過來，兩人於是展開了一場戰鬥。最後英雄被鬼僕打敗，生奴這時再度出現，並把英雄帶回屋裡醫治。

之後英雄傷勢復原，便到小屋附近逛逛，往小屋上方走去，可看見有人正在打鬥，其中[illegible]又被鬼僕發現，鬼僕便一袖擊量英雄…過了



會英雄醒來，金傲[illegible]

[illegible]，並在詢問英雄身世後，收了英雄為[illegible]之後，金傲說出了自己為何躲在死林中[illegible]，並把清理門戶的重責大任託付給英雄。

過了一星期，金傲覺得英雄功力已非昔比，便[illegible]英雄到礦場找人害。金傲給了英雄一把尚未鑄好[illegible]的，並要英雄和他一起把金劍給鑄好，以對付人[illegible]成了，在生奴的[illegible]問下，金傲說出了鬼僕的悲慘生世，之後又為何甘願成為金傲的僕人，金傲替他改了個名字叫鬼僕，並要他在死林中裝神弄鬼，讓別人不敢進入死林，生奴聽了後這才釋懷。話剛說完，鬼僕[illegible]傲，人害一夥人正在死林中大肆搜查，這時金傲便要鬼僕與英雄一同入[illegible]英雄與鬼僕到了礦場，遇見了鋼帽，並展開一場戰鬥。

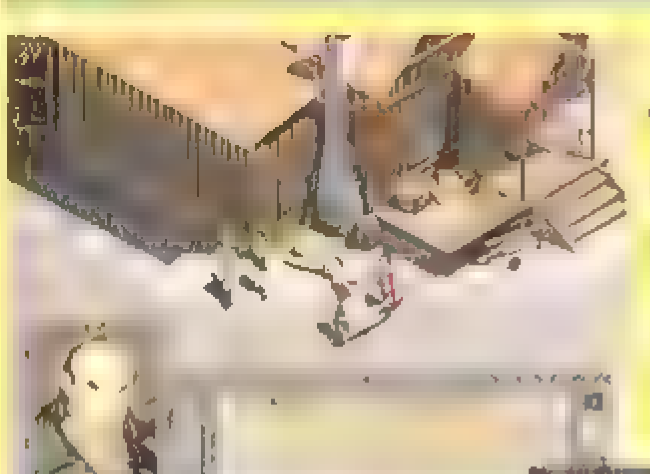
BATTLE 鋼帽古奧

[illegible]

在打敗鋼帽古奧後，到礦場小屋會再度碰上二

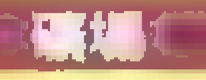
BATTLE 三害索命

[illegible]



之後大害、二害再度登場，並[illegible]不必掙扎，直接放水輸了[illegible]鬥即可[illegible]被打敗後，鬼僕會[illegible]找金傲，英雄則被再次[illegible]礦場中

礦場



英雄在礦場中醒來後，會遇見前來搭救的鬼僕與金傲，[illegible]時金傲會傳授英雄「四季不休」和「[illegible]腿」，大害[illegible]找來了高手[illegible]前來助拳。在礦場拿寶物順便練練等級，三天後，鬼僕引來了大害，生奴也趕來助拳。金傲和英雄出了礦洞，二害卻趁[illegible]生奴，生奴趁勢使出「大海無量」[illegible]打死二害，然後英雄、鬼僕、生奴和大害、[illegible]展開一場苦戰！

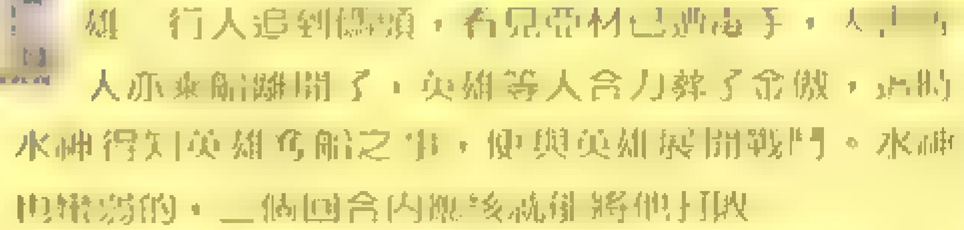
BATTLE 大害與殭屍

[illegible]

大害在被英雄擊[illegible]後[illegible]大，礦場中的奴隸也[illegible]自由，英雄想回中原，便想到了劫持勇金船[illegible]

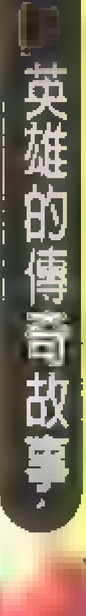
[illegible]礦場，看見大害劫持了金傲，並要錢無義人開船。

之後大害殺了金傲，再以亞材為人質逃走。英雄一行人追到碼頭，看見亞材已遇毒手，大[illegible]人亦乘船離開了，英雄等人合力幹了金傲，這時水神得知英雄奪船之事，便與英雄展開戰鬥。水神也[illegible]的，一個回合內應該就能將他打敗



打倒了水神後，英雄等人聽從[illegible]的建議，先回到碼頭右邊的村中。沒想到回到村中，村人卻氣憤的指責英雄打死了水神，並要英雄打倒村人方可離開，這時會進[illegible]戰鬥[illegible]要專心先對付戰鬥中的頭頭，再料理剩餘的村民即可。之後村長讓二人離開篤島，上船前，力千鈞會加入英雄的行列中。在[illegible]大海中，英雄等人既沒糧食又沒水喝，幸好之後碰上了金太保所乘的大船。到了晚上，英雄[illegible]

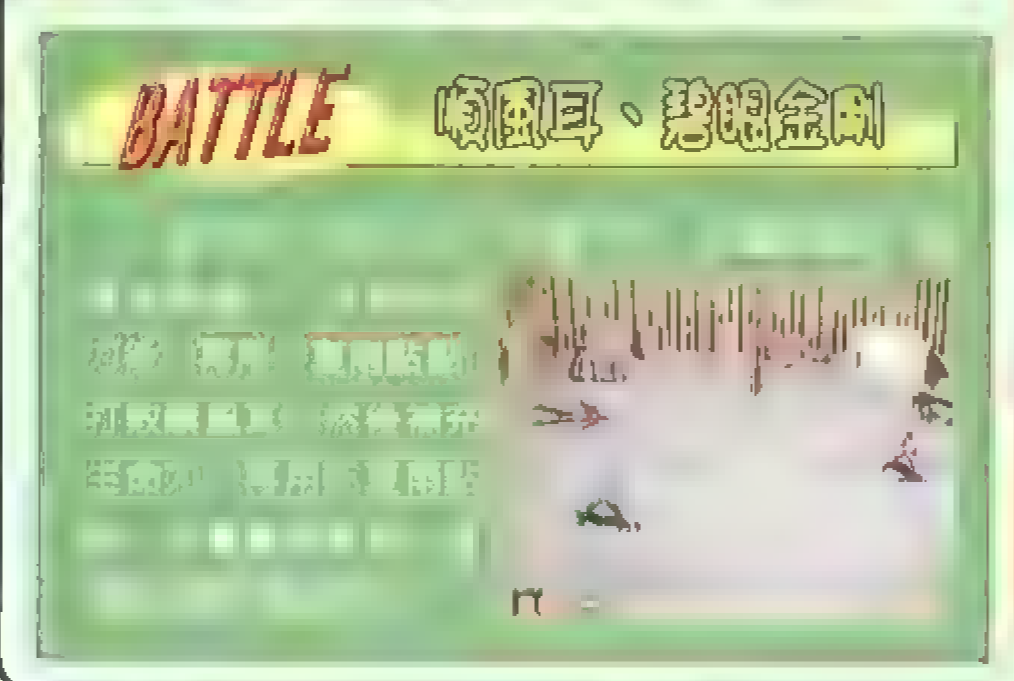
[illegible]場戰鬥後，英雄打敗了狂[illegible]，之後[illegible]岸，英雄一行人終於來到了[illegible]會的總壇[illegible]



2章 中華樓的危機

到了芝加哥，走到教堂前，會撞見之前在船上遇見的木修羅鬼鬼祟祟的走進教堂中，英雄決定尾隨入內，但在教堂門口卻發現木修羅被順風耳追殺，英雄再度出手，卻被順風耳打得一敗塗地，而木修羅也被捉了起來。英雄趕忙跑回黑龍會分部找金太保，那知金太保卻一副事不關己的樣子，於是英雄決定晚上獨自潛入教堂救出木修羅，英雄走後，金太保一夥也往教堂出發，試圖救出木修羅。

英雄等人來到了教堂，發現金太保，英雄趁大家交手混亂之際，進入教堂救人，怎知晚了一步，金太保已經殺了所有人，英雄等人只好離開教堂。之後英雄預測順風耳回去後會到關木修羅之處，便跟著木修羅穿越樹林，來到狂十兒住的小屋，鬼僕引開眾人，英雄趁勢潛入屋中救人，卻遇上了順風耳、碧眼金剛，便展開一場戰鬥。



BATTLE 順風耳、碧眼金剛

打倒了兩人後，會再和狂十兒進行戰鬥，面對狂十兒驚人的功力，英雄最後終於不支倒地，還被狂十兒刺瞎了一顆眼睛，但最後英雄還是硬將木修羅救出。

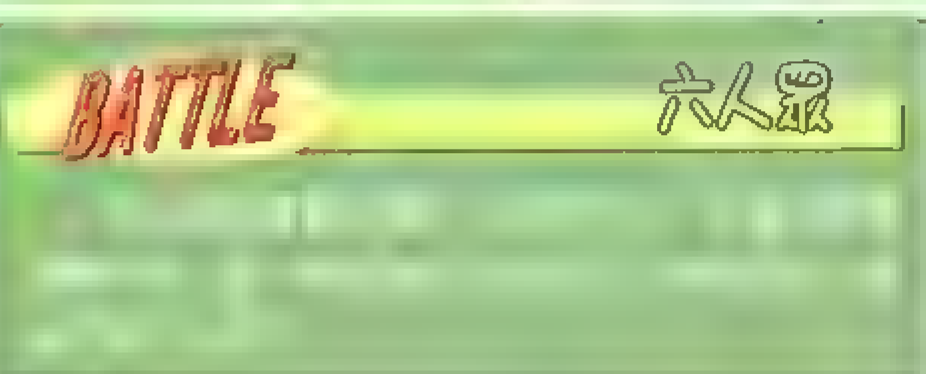
屋子的另一邊，鬼僕為了幫主人金傲報仇，出手大戰大害，最後卻打了個兩敗俱傷，這時錢無義救走大害，木修羅和英雄也回到了黑龍會分部。之後木修羅得知英雄為了救他而痛失一目，會來指導英雄練劍，並化妝成黑衣人教英雄「戰步」。之後英雄回到黑龍會分部，力丁釣帶英雄去金龍頭練武，發現了金龍頭也懂得使用「人海無量」。

晚上，黑衣人在樹林中傳授英雄武功，英雄突發奇想想看黑衣人真面目時，黑衣人竟然突然出現，假扮黑衣人的木修羅於是趁機離開，原來酸節丸幾天一直躲在樹林中偷看英雄練功。回到黑龍會分部的房間，鬼僕進房說出金太保正找人對付英雄上，眾人聽完欲離開時，卻發現金太保早在房中安排了炸彈，眾人連忙往樓上奔去，來到書房，發現木修羅的密道，便與木修羅由密道離開。

穿過了密道，遇上金太保正在出口守株待兔，包圍英雄一行人的金太保要求英雄再次與狂十兒一戰。在打敗了狂十兒後，金太保竟然趁狂十兒受傷之際殺了狂十兒！中華英雄等人亦與金太保展開戰鬥。

BATTLE 狂十兒

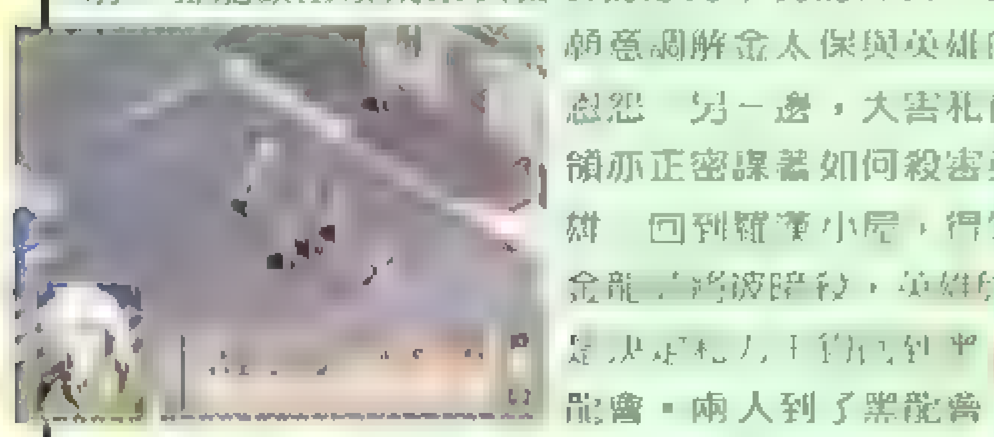
BATTLE 六人眾



打敗六人眾後，金人保[illegible]下降[illegible]上來，但最後終於華英雄被打敗，力千鈞亦詢問金龍頭

[illegible]

在[illegible]羅漢[illegible]救[illegible]英雄，人[illegible]到了公園，羅漢[illegible]家裡，木修羅這時出現向英雄道別。繼續走到羅漢小屋前，金龍頭出現說出其實他就是力千鈞的外公，並願意調解金人保與英雄的恩怨。另一邊，大害和首領亦正密謀著如何殺害英雄。回到羅漢小屋，得知金龍[illegible]被[illegible]，英雄[illegible]力千鈞[illegible]龍會。兩人到了黑龍會總增，金龍頭卻中了毒，英雄想起了生奴的精湛醫術或許能救金龍頭[illegible]命，於是英雄和力千鈞帶著金龍頭去找生奴。來到唐人街附近，大害出現，鋼妹甚至為阻擋大害而被殺害，而英雄和力千鈞則為了分散大害而分頭走避。英雄來到唐人街，看到了潔儀的身影，這時大害也追了上來，英雄寡不敵眾下被大害打倒，這時又出現了醉顛和唐信遠先後出現來救英雄，醉顛更以深厚的內功打敗了大害等人…



BATTLE 大害 碧眼金獅 錢無義

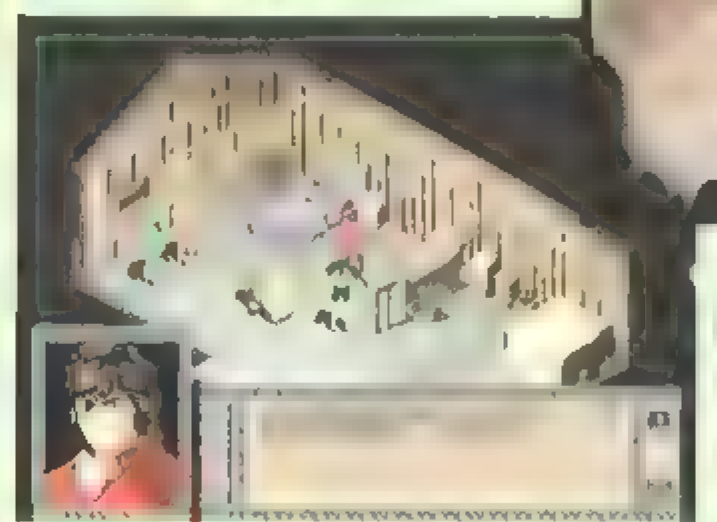
這時在木修羅房中，出現了[illegible]，原來他的真實身份是水賀。當英雄在螳螂門醒來時，唐信遠跟英雄說，[illegible]會在這裡等他，英雄想到之前在中華樓曾見過潔儀的身影，便再度來到中華樓，在中華樓前，

英雄再次看到[illegible]進了中華樓裡，英雄尾隨[illegible]人樓中[illegible]安娜，跟著安娜進樓喝茶，可惜卻看不到[illegible]英雄之後[illegible]找[illegible]，[illegible]使[illegible]人[illegible]找[illegible]下的人

華英雄來到了羅漢的屋前，見到金龍頭與生奴[illegible]，[illegible]金龍頭的[illegible]，生奴[illegible]，之後[illegible]英雄[illegible]不久錢無義出現，並以[illegible]英雄，使人[illegible]後便逃去了。晚上，醉顛以內力[illegible]人[illegible]毒，這[illegible]錢無義再次出現，[illegible]英雄[illegible]決戰

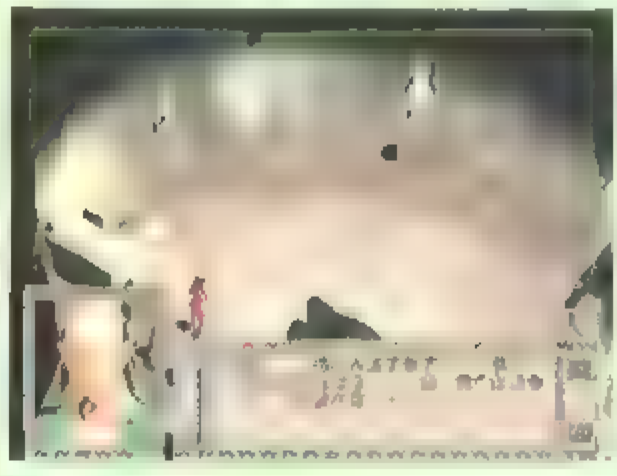
BATTLE 錢無義

[illegible]打敗錢無義後，錢無義[illegible]生奴見狀便帶著[illegible]至一山洞[illegible]



讓生奴被調虎離山離開山洞後，錢無義乘機潛入山洞殺[illegible]

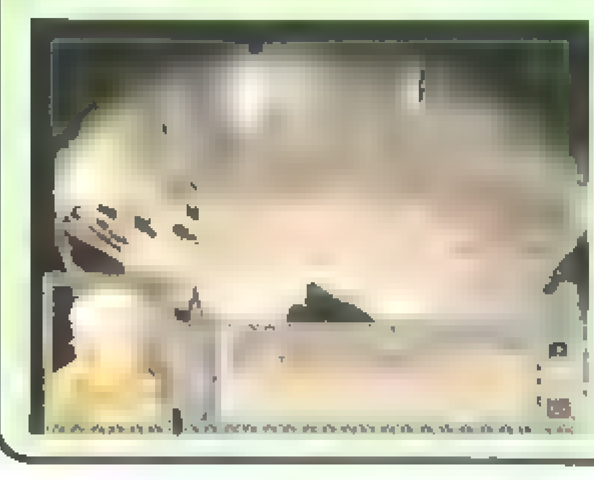
數日後，英雄已[illegible]搭救鬼僕，在蛇洞中[illegible]



洞洞主靈蛇客回來，並打敗華英雄，但同時英雄與靈蛇客也雙雙中了蛇毒。過了不久，靈蛇客因生奴殺了自己的愛蛇，便再次與華英雄展開戰鬥。

BATTLE 靈蛇客

[illegible]



打敗了靈蛇客的華英雄，卻也因為蛇毒攻心而昏倒，正當[illegible]時，木修羅出現，這時生奴想到能夠利用紫龍王的蛇毒以毒攻毒，[illegible]蛇毒[illegible]治好英雄的眼睛！木修羅在[illegible]，[illegible]約人[illegible]見面，於是[illegible]依約前往。

[illegible]後，[illegible]英雄，英雄一聽之下便答應出面以自己交換[illegible]奴的[illegible]，

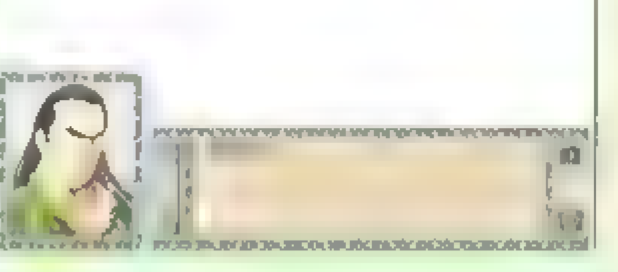
英雄的眼睛終於復原了，因過幾天才是與大害相約之期，所以英雄便私[illegible]、木修羅[illegible]

[illegible]發現這名昏倒的女子竟是心中最牽掛的潔摘。這時

木修羅因為知道潔摘竟是華英雄的未[illegible]明已有英雄的骨肉[illegible]英雄出現，並暗示木修羅只要殺死潔摘，就能永[illegible]和英雄在一起。

[illegible]

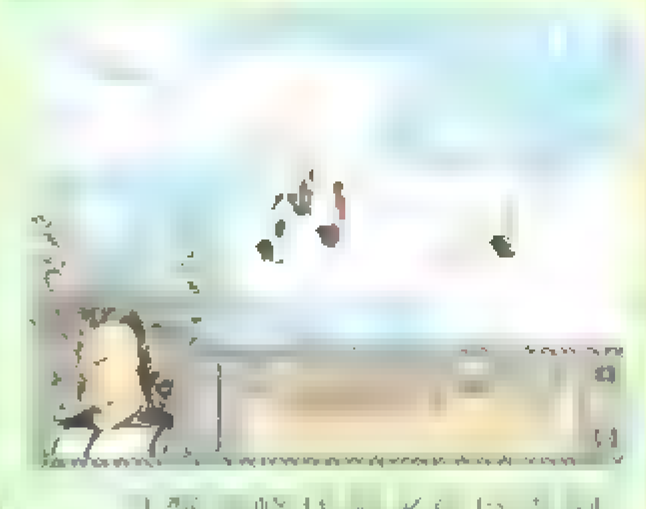
華英雄依約至黑龍會後，鬼僕突然出現，並與英雄[illegible]敗[illegible]想趁機逃走，在金龍頭提醒後英雄截住了大害，並發生戰鬥。



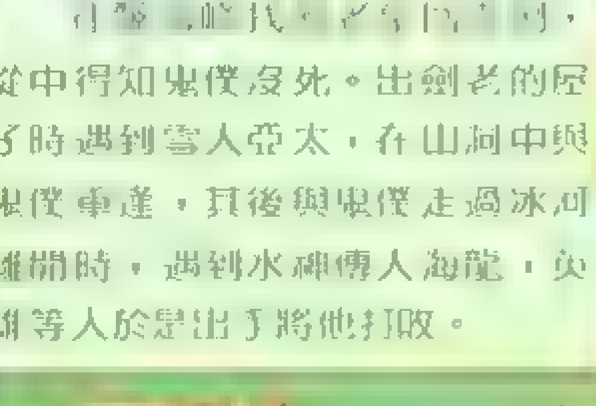
BATTLE 大害

[illegible]

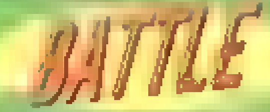
當擊敗大害後，遇上了雪崩，眾人差點被活埋。同時金太保設計使千鈞……頭而找上千鈞時，千鈞將會與英雄開戰。在這裡英雄會被千鈞打敗，之後金太保出現，英雄心知不妙便離開了。英雄與力千鈞冰釋前嫌後，從力千鈞



口中得知金太保會夜襲中華樓。白楓等人雖不願接受英雄幫助，但最終由英雄把金太保擊退。



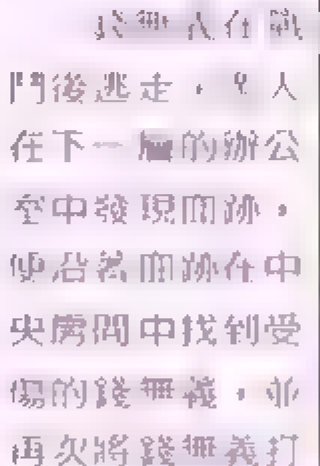
……從中得知鬼僕沒死。出劍老的屋子時遇到雪人亞太，在山洞中與鬼僕重逢，其後與鬼僕走過冰河離開時，遇到水神傳人海龍，英雄等人於是出手將他打敗。



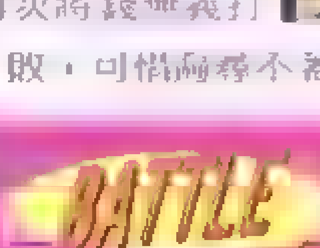
BATTLE 金太保

BATTLE 海龍金巴斯

第3章 痛失愛兒



錢無義在戰鬥後逃走，眾人在下一層的辦公室中發現血跡，便沿着血跡在中央房間中找到受傷的錢無義，並再次將錢無義打敗，可惜痛尋不着潔瑜



英雄追上天台，再次遇見錢無義，這次更找來了毒殺神助拳，可惜同樣被英雄打敗。

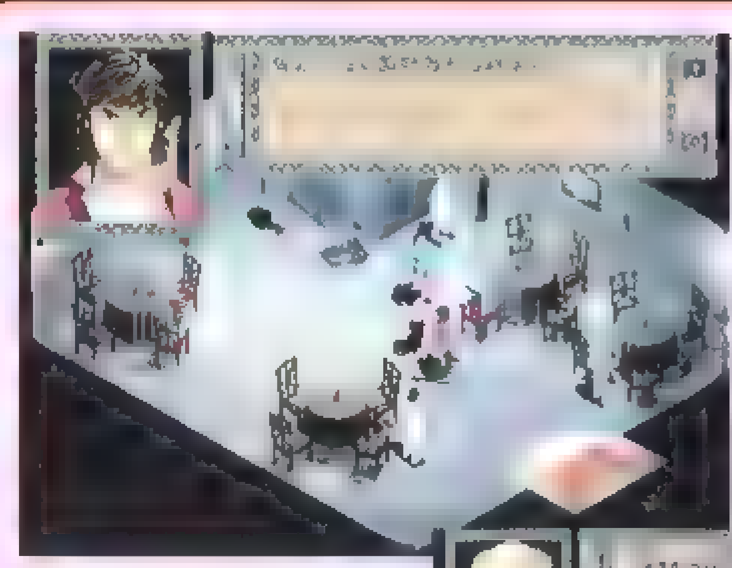
BATTLE 錢無義

在打敗錢無義，走出黑龍會後，力千鈞也救出了潔瑜，錢無義……

……劍老廢去武功。……

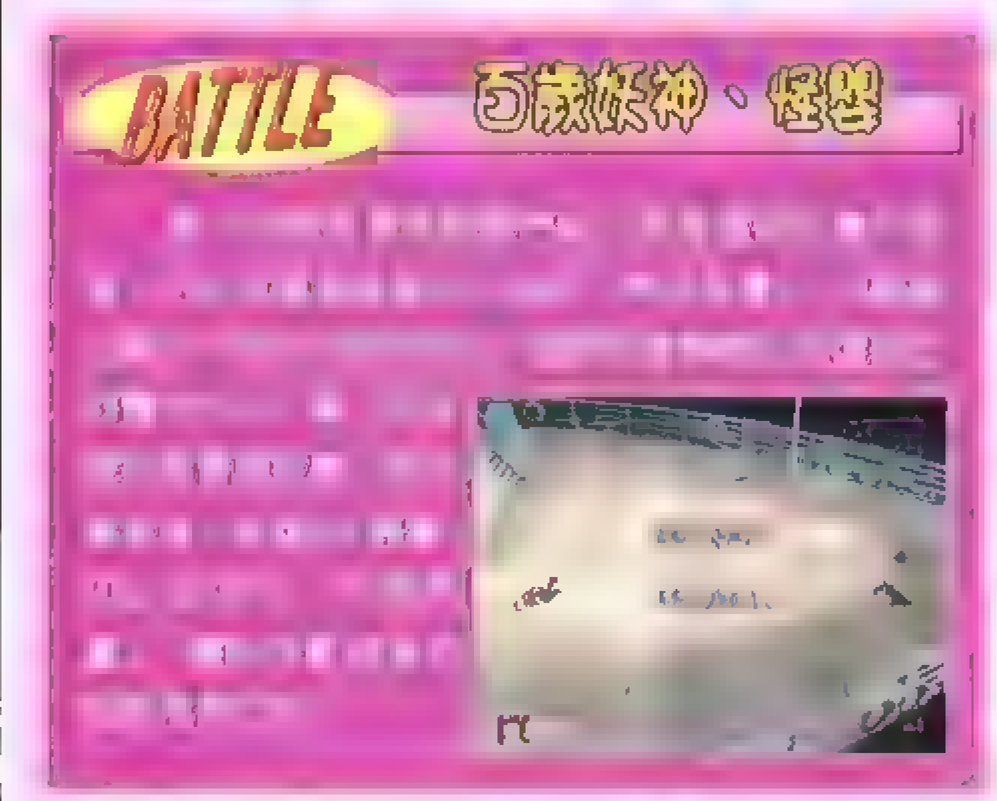
找回潔瑜後，英雄一家人便

BATTLE 錢無義、毒殺神

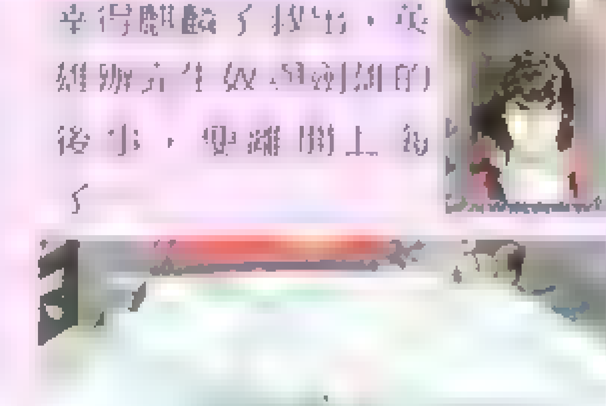


乘船回清溪村。在船上遇見殺人組織派出的巨怪、怪嬰和百歲妖神，英雄便將他們打敗。安娜這時卻拿了張紙條要交給英雄，潔瑜順手接過，那知紙上佈滿了毒粉，潔瑜便中了毒而毒發身亡。

英雄走出船艙，引出了百歲妖神，並發生戰鬥，打敗百歲妖神後，想不到旁的小嘍囉竟抓住了文英與劍雄，並將之拋出船外，這時一神秘人出現將英雄救回，可憐的文英卻葬身大海。



悲憤的英雄來到上海，辦好潔瑜和文英的後事。在客棧住宿一夜，醒來後，劍雄卻被無影門捉去。來到無影門，鬼影子要求英雄說出雜□下落來交換劍雄，但重情義的英雄卻沒有答允…其後鬼奴、劍雄與無影門人齊喪山崖。英雄被無影門禁閉，

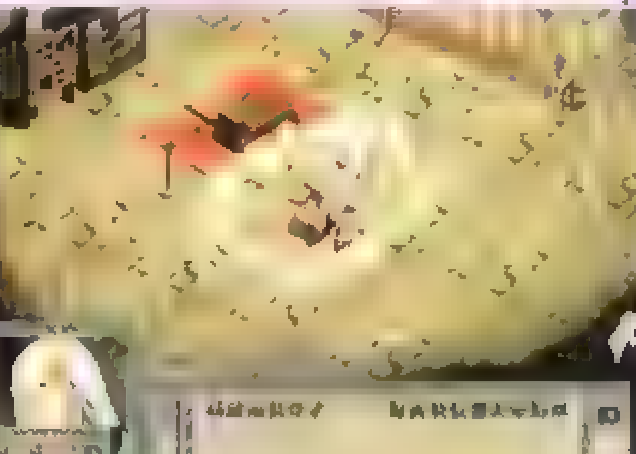


幸得麒麟子拔出，英雄辦完鬼奴與劍雄的後事，便離開上海。

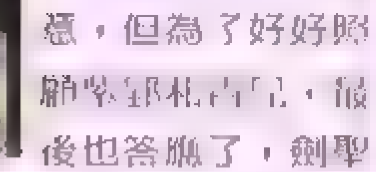
回到多九後，英雄不斷找尋殺人組織的人，並四處探聽殺人組織首領的消息，其間再遇雜耍，之後英雄要到墳場跟大家會面。來到墳場，英雄發現鬼僕、刀手、釣和中華樓的日月門神前來相助。但撒旦將軍派出的十大殺手實在厲害，英雄根本無法取勝，且英雄更被十大殺手第一的大刀王打至重傷。其後劍聖出現調解，英雄眾人才得以安全離

開

因英雄身受重傷，劍聖帶他到洞月潭，並耗用自身內力為他治療。當英雄出關之際，心魔來襲，白楓掌櫃和劍老被打死，鬼僕、羅漢和力千鈞則被打至重傷，憤怒的英雄立即將心魔打敗。之後英雄追心魔來到墳場，不過這次英雄一定會打輸。心魔正要解決英雄時，剛得到劍聖功力的紫郢來到，並將心魔打成重傷，正要活捉心魔回去時他卻自盡了。



之後得知力千鈞因心臟病發而死，英雄和鬼僕都感到悲痛。劍聖與英雄見面，並將紫郢、青兒二人和中華樓交給英雄，同時勸英雄不要再找撒旦將軍報仇，英雄起初不太願意，但為了好好照顧紫郢和青兒，最後也答應了，劍聖囑付後事之後便去世了。



BATTLE 心魔

第4章 決戰無敵

十五年後，英雄跟青兒走在路上遇見巷口有人在打架，流氓跟劍雄兩人追來追去，英雄跟青兒因不知劍雄尚活在世上，故未認出自己的兒子，逕自回到中華樓。之後英雄說要去訂貨，出中華樓往左走到一家有自動門的肉店後，再回中華樓後青兒說劍雄來找他，英雄便走出中華樓往右走出唐人街後將找到劍雄，並跟流氓戰鬥了。

BATTLE 黑王

五色堂

之後得知劍雄被五色堂抓走後，便孤身前往五色堂，之後在地牢中找到劍雄，話剛講完白王、藍王出現，將之打到還要到地牢頂樓的最後一個房間找綠王，綠王欲對青兒不軌，將之打倒，救回青

兒，二個人就能一起回家了。

BATTLE 白王、藍王、黑王

救劍雄時英雄會先遇上白王、黑王，不過這兩人都不算強，玩家可以先打倒攻擊力較強的白王，再料理黑王即可。之後還會在樓上與藍王對決，這時玩家只要使出「佛法無邊」與「無量直搗」便能獲勝。

翌日，羅漢帶同身患怪病的元武來中華樓求醫，正當返回中華樓取藥時，聽到銀鷹的訊號，英雄立即趕回空屋，並擊敗來襲的蟑螂煞與五色掌等人。其後陰陽使出現並把劍雄捉過來威脅英雄，要求讓五色掌等人安全離開。

陰陽使留下蟑螂煞，叫他帶到樹林的小屋交換劍雄。當英雄來到時，五色王佈陣迎擊英雄，但最終被英雄打敗，當英雄進入小屋裡，發現一具無頭的屍體，幸好不是劍雄，英雄便放心離去。

地獄門

返回唐人街途中，看見青兒被一男一女襲擊，打敗太陰毒宗後返回中華樓，得知有一瞎子殺死日月門神，英雄答應在三日內找回失蹤的人，於是英雄震碎石獅子拿起赤劍，重出江湖，並到鬼爪林找他的好拍擋鬼僕。

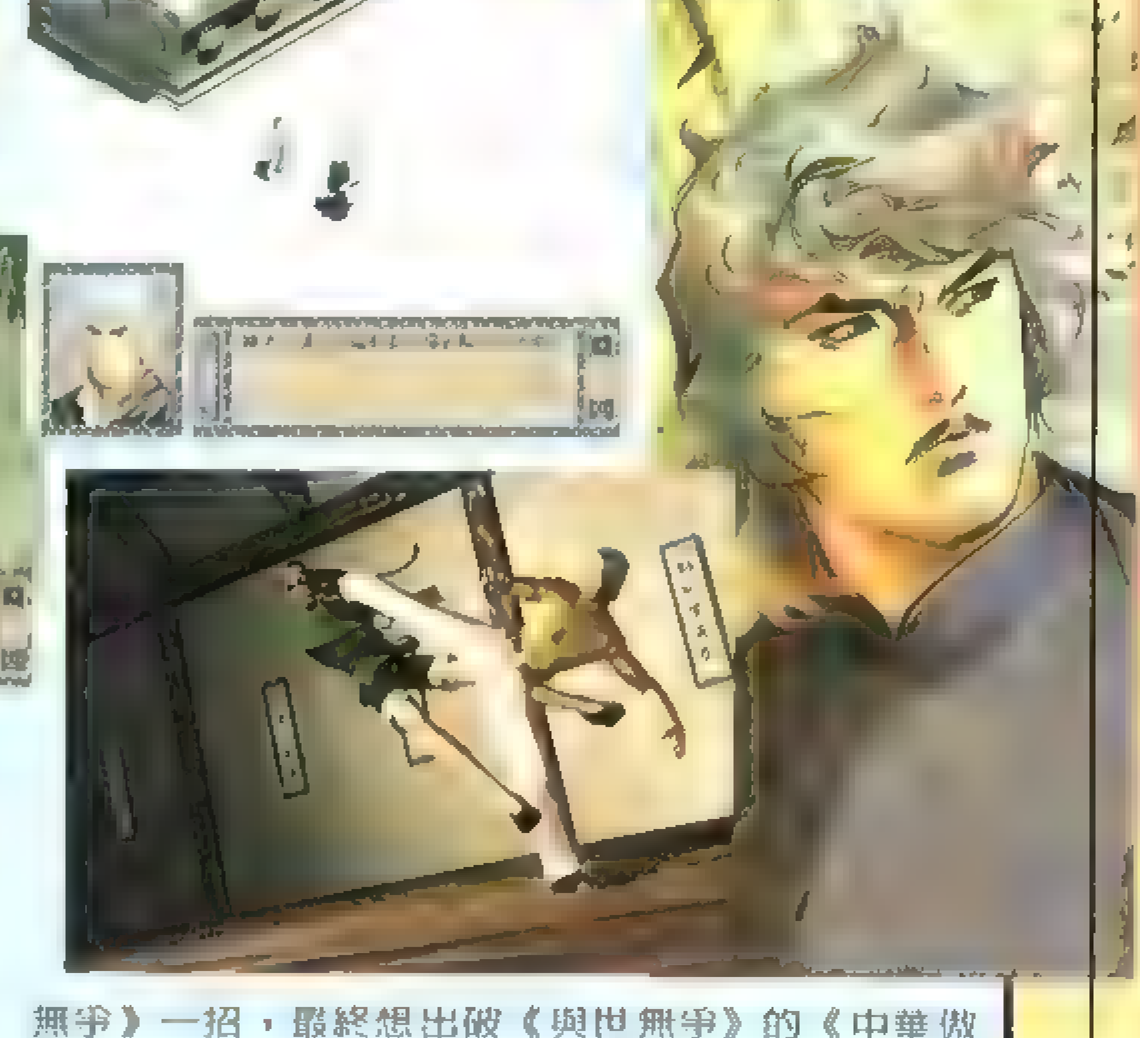
英雄往以前黑龍會的方向走，會先遇上跟蹤他們的人。打敗他後，跟蹤他就能追到躲在黑龍會總部的陰陽使，其後陰陽使引出無敵並將英雄打敗。無敵看出英雄未盡全力，於是提出一年後再次比武，英雄也答應了。出黑龍會總部時遇太陰毒宗，英雄將他打敗。在和毒宗比武後，無敵亦出手和毒宗對決，卻中了毒宗的毒，待無敵醒來後知道是英雄幫忙便離開了。

回到中華樓後，從受重傷的唐師父口中得知失蹤的人在鋼牛谷中，於是便到鬼爪林下方的鋼牛谷救人。來到鋼牛谷的大屋中打敗鋼牛後，鋼牛死前狂嘯一聲，使得鋼牛谷的牛群暴動起來，再加上神秘人出現補了羅漢一掌，羅漢因此傷重不治而死。

碼頭

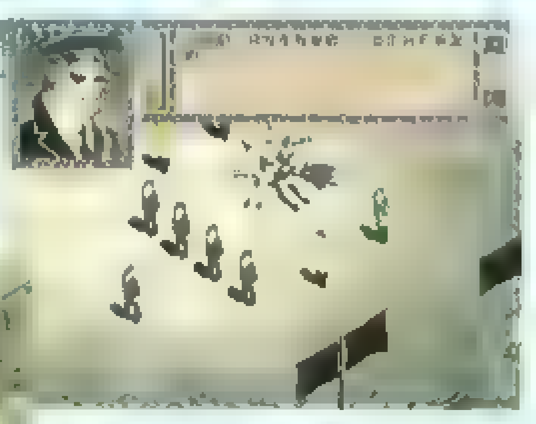
返回中華樓，劍雄又被太陰毒宗捉走，英雄在尋找劍雄途中遇上子母雙煞，打敗他們後，再在碼頭找到劍雄，並打敗太陰毒宗。其後返回中華樓，遇到命煞，其後道出英雄乃天煞孤星，註定無伴終

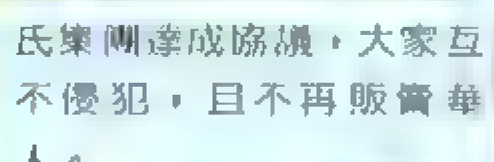
老，孤獨　生。這時英雄才知道身旁的親友為何會　倘倘離他而去。



鬼爪林

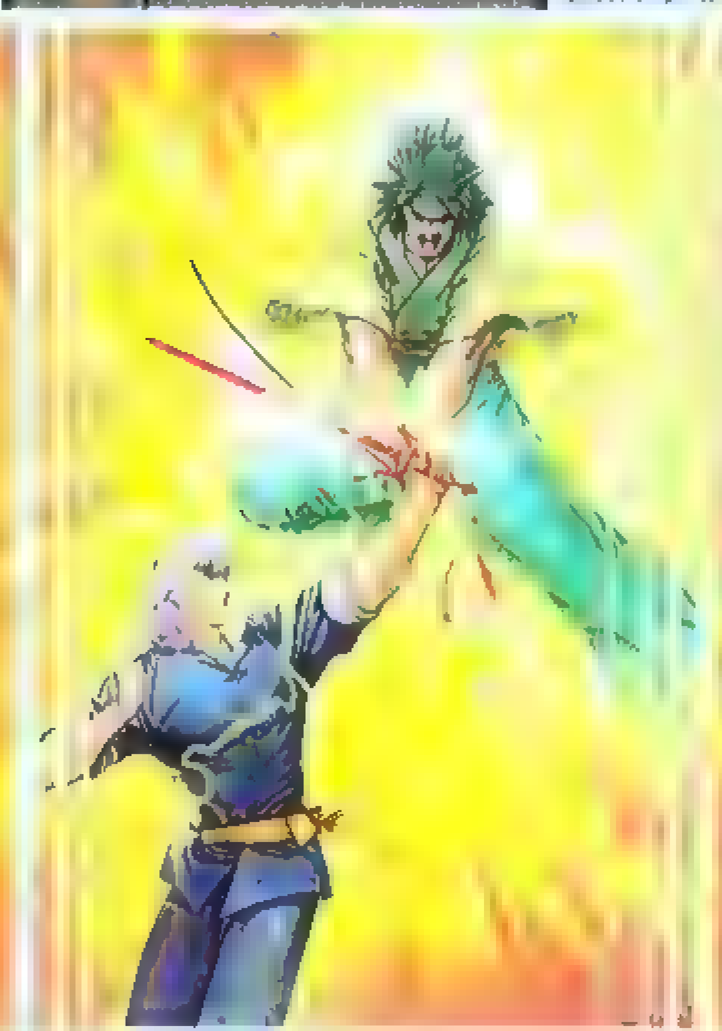
英雄往鬼爪林發現鬼僕等人被黑龍會捉去，回到中華樓，更知道元武到龍神塚去。到龍神塚遇金太保和火四郎對峙，其後火四郎被打敗，英雄出了並將金太保徹底打敗。鬼僕、劍雄等人被黑龍會捉去，於是華英



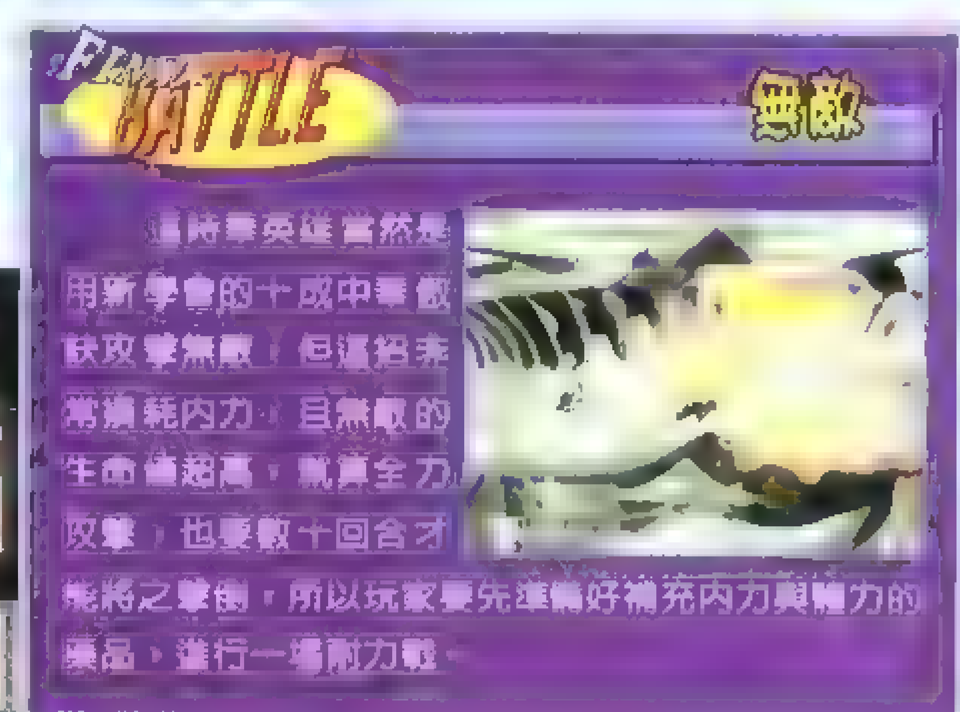


雄前去黑龍島救人，在島上為劍雄等人被迫與鬼僕對決。其後將一聯兄弟及黑龍司令擊倒，最終與卡氏集團達成協議，大家互不侵犯，且不再販賣華人。

當英雄料理好周圍的事情，便前往洞月潭練功，結果遇到邪童。與他一戰後，無意間發現劍聖棺木下有一密室，得知劍聖曾敗在《與世無爭》這　式劍招。英雄在練功其間不斷研究《與世無爭》一招，最終想出破《與世無爭》的《中華傲訣》，並在自由島上以《中華傲訣》第一式《劍傲中華》將無敵徹底擊敗。



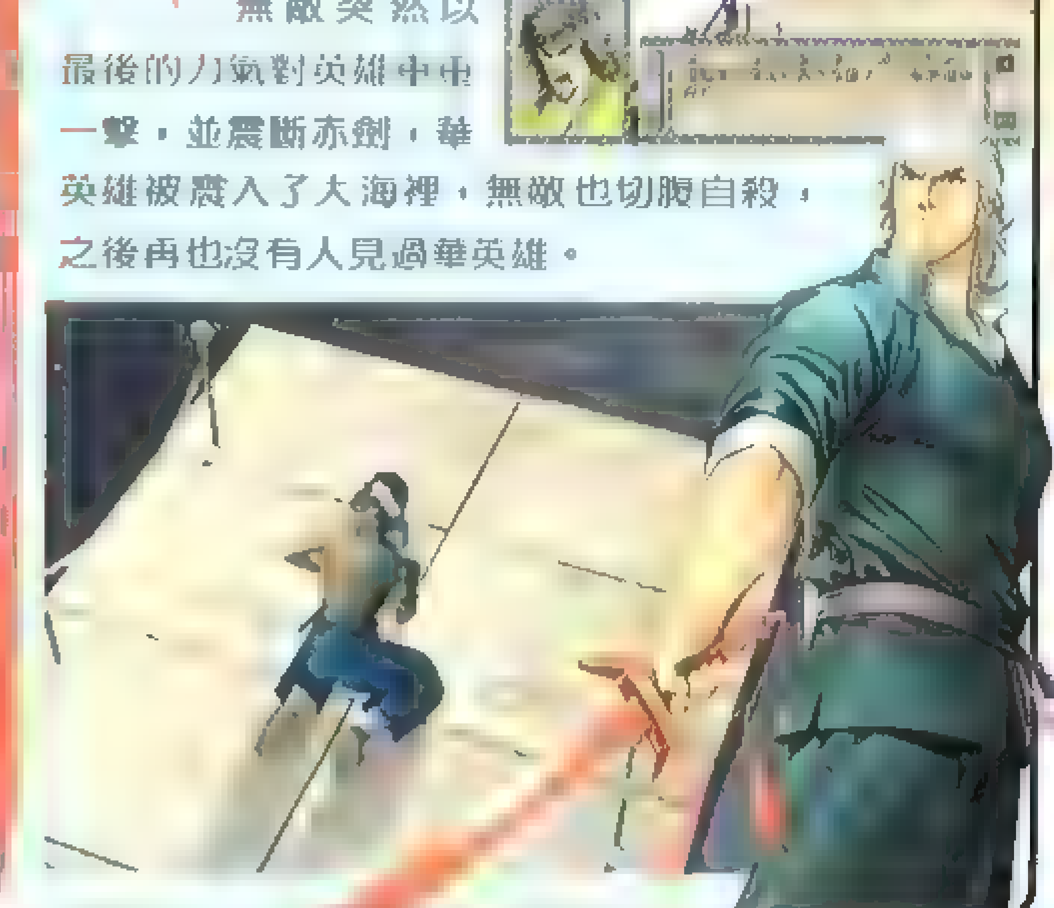
FINAL BATTLE　無敵

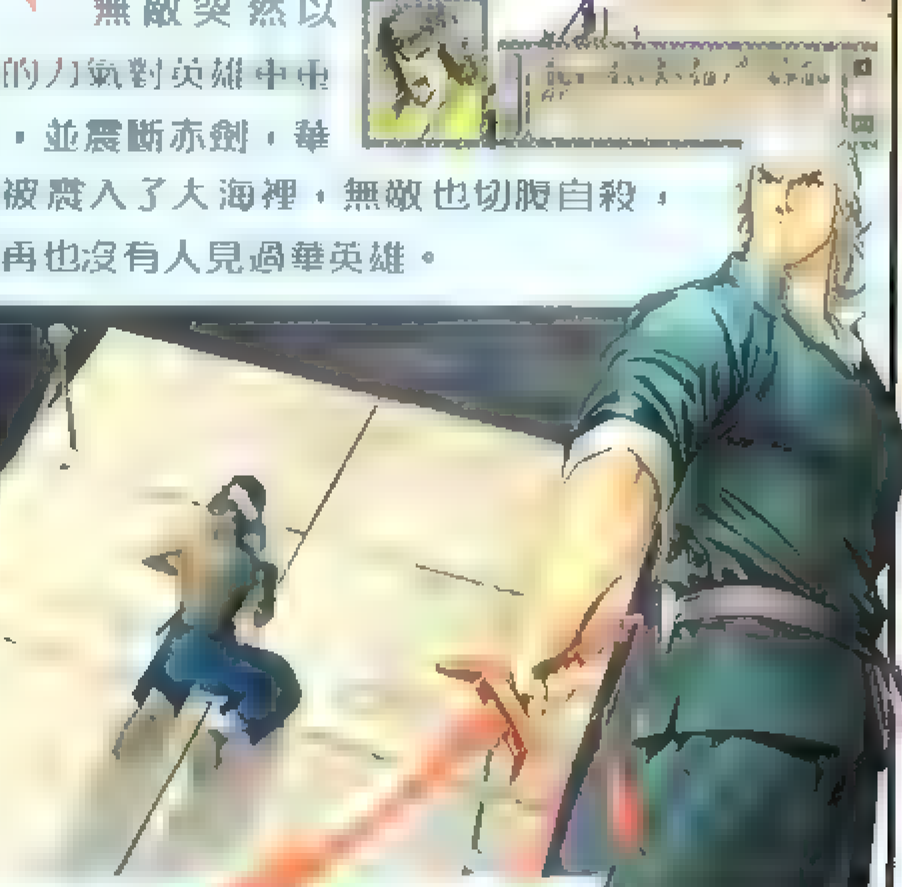


這時要英雄當然是用新學會的十成中華傲訣攻擊無敵，但這招未常損耗內力，且無敵的生命值超高，就算全力攻擊，也要數十回合才能將之擊倒，所以玩家要先準備好補充內力與體力的藥品，進行一場耐力戰。

最終結局

在英雄打敗無敵後，無敵突然以最後的力氣對英雄中重一擊，並震斷赤劍，華英雄被震入了大海裡，無敵也切腹自殺，之後再也沒有人見過華英雄。





基本需求	
☆機　型	P-200
☆記憶體	32MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M

測試配備
☆PIII-550
☆256MB
☆AWE64
☆Voodoo3
☆50X CD-ROM

相信在台灣的玩家對於日本的TGL公司應不陌生，且台灣子公司－台灣帝技爺如，近年來也以「守護者之劍」系列遊戲逐漸嶄露頭角，更承襲了日本遊戲人物美型的特色。這款遊戲便是帝技爺如旗下的「純量小組」所開發出的第一款大作－新型態的3D戰略遊戲。遊戲的包裝也仿造日本初回限定版的出版方式，企圖以內附的諸多小禮物以杜絕遊戲盜版，這樣的吸引力相信可發揮一定的成效才是。

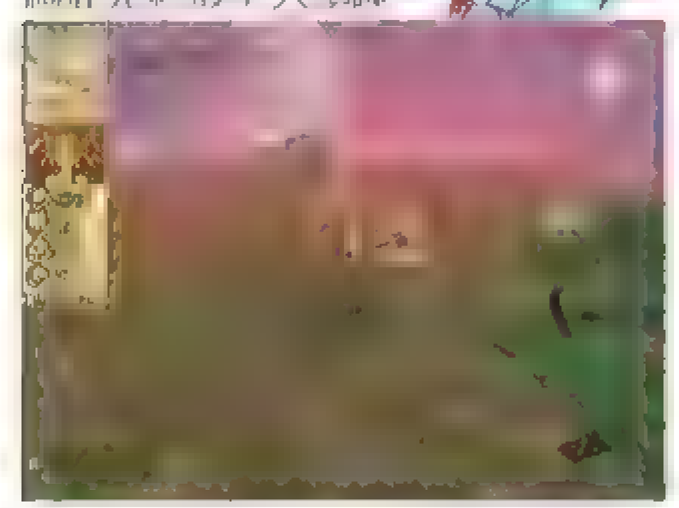
認真比較起來，回合制的戰略遊戲在國內並不搶眼，但在海外TV GAME市場上，卻有諸多回合制戰略遊戲早已風光多時，諸如「機戰系列」、「大戰略系列」，其受歡迎的程度更是歷久不衰，但願這款標榜創新的類型遊戲能夠帶動風潮。這款遊戲最顯著的創新之處在於戰鬥介面，她顛覆了以往回合制戰略遊戲中的場景切換模式，改以直接在地圖上接戰，再輔以華麗的聲光效果，所呈現的氣勢絲毫不拖泥帶水，而能一氣呵成。加上鏡頭可即時的360度旋轉，感覺就像是觀看「駭客任務」一般的爽快。遺憾的是，遊戲中的3D人物似乎少了點基諾李維的帥勁。

遊戲所導入的「英雄系統」未但沒有達到預期的效果且似乎顯得「小家子氣」了些。類似的系統設計，在海外的幾個大作都曾出現過。英雄想當然必定是能力超群，但得來不易，且

不能再生，要是玩家辛苦培養的英雄角色不幸陣亡的話，想必會心疼得呼天搶地。如何培養專屬的英雄人物，並維持其不敗的戰績，也就成了回合制戰略遊戲的「關鍵」課題了。這款遊戲在英雄的影像處理有失妥當，由於將所有的人物極度壓縮的結果，使得各個英雄全長得一般模樣，壓根兒分不清誰是誰，既難發揮、表達英雄的特色，對於遊戲所設計出的諸位英雄們也委實有點失禮了。

由於遊戲所標榜的是新型態的戰略遊戲，於是遊戲的3D引擎便成為眾所矚目的焦點。遊戲所採的是製作小組自行研發的MAX-3D引擎，以場景分割的技術，讓玩家在遼闊的大地上亦能對場景一覽無遺。無可諱言的，在這具由製作小組自行研發的3D引擎上，其實尚有很大的努力空間，例如地表貼圖雖作得相

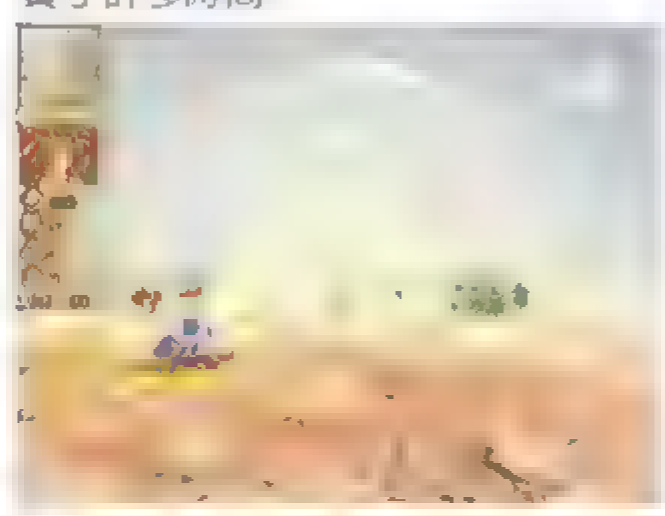
當不錯，但地面上的建物及樹木等等就顯得有些不倫不類，感覺像是小朋友用積木堆疊而成一般，極不搭嘎。反倒是畫面的光影表現令人嘖嘖稱奇，日昇日落的效果相當真實，尤以戰鬥時的絢爛光影最令人激賞。



此外，由於遊戲中使用了大量的透明表現手法，使得每一位角色的攻擊招式也顯得極有看頭，但也因此而降緩了遊戲的進行步調。這樣的遲緩，再加上每一回合必須被迫觀看其他國家的行動，致使每個回合下來，花上十分鐘「人類時間」是絕對免不掉的，草民深覺極為耗時且傷神。雖然設計上也體貼的提供了可以關閉觀看敵方的功能，但在關閉的情況下，卻演變成敵方攻擊我方也一併不顯示，因而常落得連自己怎麼死的都不知道，這是此款遊戲很易為人詬病，且心生厭煩之處。

遊戲中最為新穎的設計，當屬能夠自由地旋轉和控制鏡頭，不論遠近、左右調移，都是一

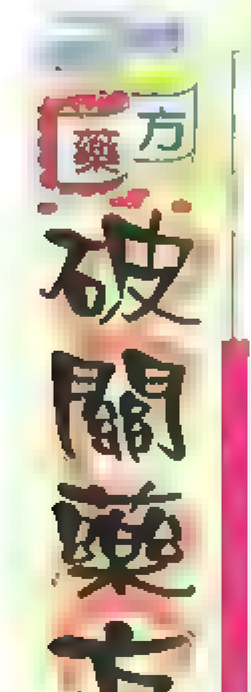
鼠搞定，給予玩家相當大的自由度。但缺點也是遊戲的視角不易固定，好不容易固定好了一個視點，卻在一個移動、一個稍微碰觸之下，完全失去準頭而前功盡棄。結果使得玩家在每一次行動之前都必須要調整一次鏡頭，硬是白白的浪費了許多時間



而由於戰場建構是屬於開放性的場景，玩家可以輕易的了解敵我勢力，只須以滑鼠點選便能知悉敵方的所有資料，能夠即時有效的掌握敵方的行動。但要獲得戰術情報的代價也不小，玩家們必須耐著性子，乖乖的一口氣看完其他五國的行動…這不啻是對玩家的精神力最大的考驗，歷時一久，極容易消蝕玩家的耐性，而遊戲的耐玩度也就遭受了損傷。

遊戲中創造出不少空中載具，亦即俗稱的飛空艇。顧名思義，飛空艇這類在空中行動的交通工具，移動力應該是相當超群的，可惜在這款遊戲中卻被設定得太遜了。若以飛機來作「等比」衡量的話，遊戲所設定的飛空艇大概只有到「機車」的程度而已，因此也就顯得很機車…要不是能載人，草民可是一點都不想建造這耗時又耗錢的玩意兒。

這款遊戲在耐玩度的嚴酷考驗下，很可能會有點「體力不支」。文中所指陳的這些小缺失，雖不致影響到玩家進行遊戲的意願，但林林總總的瑣碎小毛病，不就正反應出遊戲的製作，其實還有相當大的發展與改善空間。撇開這些因素後，這款遊戲在劇情方面的質與量堪稱是頗為優秀的。秉持這樣的製作理念，想必遊戲製作小組來日必將是佳作迭出才是



玩家要成功的掌握致勝先機並不難，遊戲伊始應趁著他國勢力尚待增強之際，加緊佔領鄰近的城市，至於守衛塔這類無關緊要的建築物大可先行跳過。城市佔領得多，製造士兵的經費就不成問題，另須謹記士兵數要常保持於最大值。切莫專注於低等級士兵的製作，即便兵源充足亦無甚作用的，寧可花較長時間多製造等級高的兵種較為有利，等級高的兵士可對敵方等級低的兵士發揮「一擊必殺」的驚人效果。

建議玩家可先將多餘的經費投資在堡壘的升級上，等到防禦工事漸趨完美之後，再回頭考慮飛空艇的建造。待至遊戲後期，由於兵數的限制，敵我雙方的勢力漸呈伯仲之爭，這時方是真正的戰術應用的開始。若是依照上述策略進行，此刻即無後顧之憂，盡可開開心心的迎戰了。

／ALEX

alex.sheu@msa hinet net

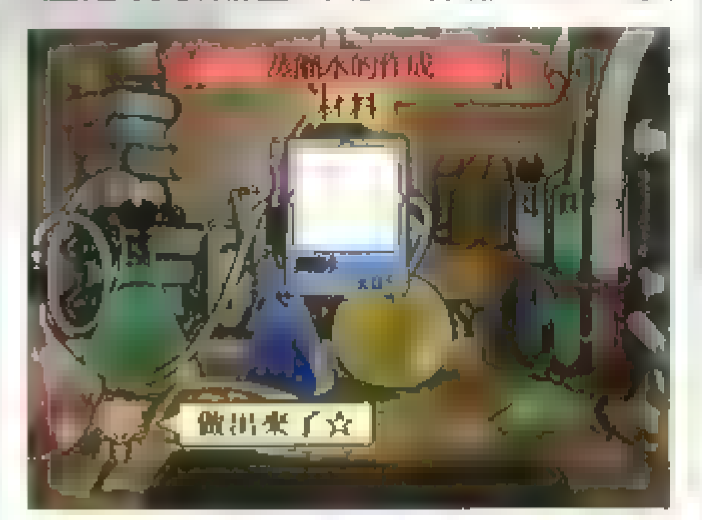
鍊金術士～瑪莉

基本規格
- ☆機　型：P-166
- ☆記憶體：32MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M、K

測試配備
- ☆PⅡ-450
- ☆128MB RAM
- ☆TNT
- ☆6X DVD-ROM
- ☆SB Live!

將遊戲跨平台發行，已經成為遊戲廠商慣用的銷售策略了。較知名的如史克威爾的《太空戰士》七、八代，卡普空的《惡靈古堡》系列，CORE的《古墓奇兵》系列，在遊樂器和PC平台上都有相當耀眼的銷售成績，這樣的作法不僅讓各平台的玩家能有更多的遊戲可供選擇，也為遊戲廠商賺進了豐厚的利潤。在PS上一舉成名的《鍊金術士－瑪莉》，後來也發行了Sega Saturn、GameBoy等版本，經過TGL引進台灣，並改版為中文版本後，國內的PC玩家現在也能在自己的電腦上體驗瑪莉的魅力了。

在《美少女夢工廠》奠立了養成遊戲的基礎後，無數玩家前仆後繼，只為了培養出自己心目中的小公主，看著遊戲中可愛的小女孩依照自己的指示，漸漸的變成了心目中的美少女，那種初為人父的喜悅，真是美妙得無以復加！《鍊金術士－瑪莉》雖然也是養成遊戲，但是玩家最重要的工作卻不是「養女兒」，而是幫助遊戲中的女主角瑪莉，成為一位魔法師。



我們的瑪莉小姐，是個大而化之、做事粗心大意的迷糊女孩，唯一值得誇耀的，大概就是「創下鍊金學院有史以來最難看的成績」！在學園長的特別通融之下，瑪莉得到了一間小小的店面、一筆為數不多的金錢，和少得可憐的道具，而玩家的任務就是在五年之內，幫助瑪莉製作出一顆「賢者之石」，讓瑪莉能順利畢業，成為一位真正的魔法師。

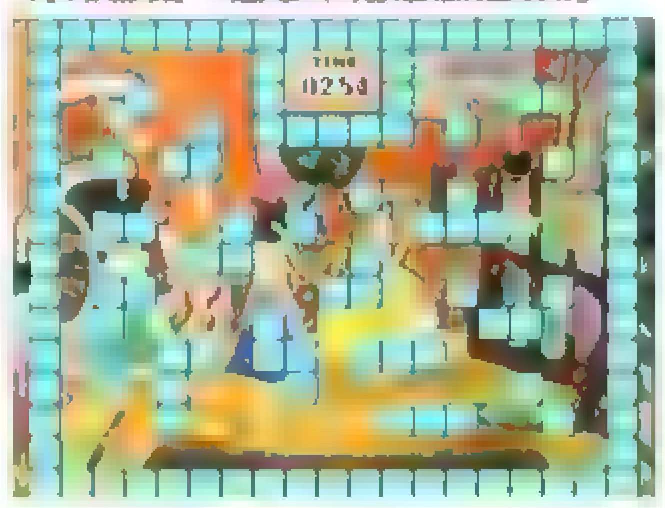
由於《鍊金術士－瑪莉》已經是三年前的遊戲作品了，所以大部份的事件都以靜態插畫表現，想要看到大魄力動畫或華麗戰鬥表現的玩家可能會失望了。不過遊戲中的插畫風格相當可愛討喜，加上登場人物、場景、特殊事件的數量頗多，所以玩家在遊戲時應該不至於

感到單調才是。背景音樂相當動聽，各個角色說話時的語音也相當「有感覺」，像酒店老闆訴說自己因為禿頭帶來種種不便的一段語音，就相當爆笑！

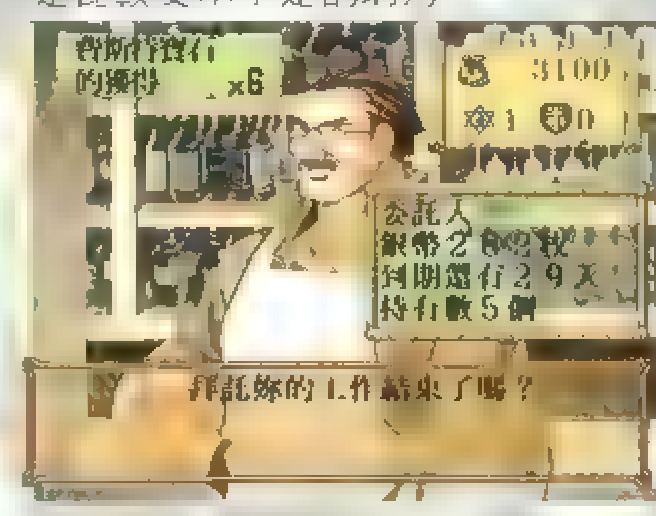
《鍊金術士－瑪莉》採時限制，所以玩家得利用有限的時間，充實自己的魔法知識，到迷宮戰鬥提高自己的等級，還得利用各種方式賺取金錢，好應付各種龐大的支出。而遊戲的最大重點，當然就是道具的研發與製作了。在遊戲一開始時，玩家只具備有限的知識和技能，認識的藥材也沒幾種，調配道具的配方更是少之又少。這時為了製作道具，便得到城外的迷宮採集原料，順便賺賺金錢和經驗值，待存夠錢後還得購入特定的器材（如天秤）來提昇成功率，最後製作成功的物品則能賣到酒館「飛翔亭」賺取金錢，或是自己留著提高屬性值或恢復體力等。由於遊戲中可供製作的道具種類相當豐富，而某些特定的原料又很難得到，所以筆者常常就在採集原料及製作道具中，不知不覺地玩了一整個晚上。

戰鬥則是《鍊金術士－瑪莉》的另一個重頭戲，在出城採集調製道具的原料時，瑪莉不時會被奇奇怪怪的敵人襲擊，所以玩家在出城前可以先招募兩名冒險者，這樣碰到敵人時才不會被打得落花流水。這些冒險者平常會在各個場景中出現，玩家可以依照他們的強度和收費多寡決定是否錄用他們。

隨著和這些冒險者合作的時間增加，冒險者對妳的友好度也會逐漸增加，這時他們可能會降低收費，而跟他們有關的事件也會比較容易發生。因為《鍊金術士－瑪莉》並不是正統的戰棋遊戲，所以戰鬥並沒有太複雜的規則限制，也沒有廣大的迷宮，玩家只要專心的進行攻擊和補血即可。不過話說回來，瑪莉不但書讀不好，連戰鬥都很糟糕，攻擊力、防禦力、魔法力超低，又常常是戰鬥中最先陣亡的角色，真不知道是製作公司故意設計來消耗金錢，還是來拖遊戲進度的？



《鍊金術士－瑪莉》在遊戲中穿插了相當多的突發事件，像是幫瑪莉的好友西雅調製感冒藥，幫酒店老闆醫治禿頭的宿疾等，有時玩家還會碰到突然發生的小遊戲，像是抓偷乳酪的老鼠、在寶箱中找出黃金鮭魚等，這些遊戲通常只會在特定的日期中出現，但是因為這些特殊事件常會帶出新劇情、新迷宮、甚至新原料的出現…，所以在碰到特殊事件時筆者總是特別興奮！不過這些小遊戲不能以滑鼠操控，是比較美中不足的地方。



雖然《鍊金術士－瑪莉》的遊戲流程其實相當簡單，玩家不斷地重複著「學習→接受委託→迷宮探險→調製道具→完成委託獲得金錢」的模式，但是因為時間有限，玩家不可能在五年之內完成所有的任務，所以如何妥善分配時間，適度地分派資源，好讓瑪莉獲得最好的成績，便成了玩家最大的挑戰，而這也是養成遊戲的最大樂趣。另外，遊戲的多重結局設計，和完善的平衡度，更是讓《鍊金術士－瑪莉》有著相當高的耐玩度。

遊戲光碟中還收錄了不少附屬程式，如計算機、時鐘、年曆、桌面、螢幕保護程式等，讓遊戲增添了不少附加價值。不少玩家被一些高成本、大製作的怪物級遊戲養壞了胃口，認為一定要有好萊塢級的華麗動畫，或是超級炫麗的戰鬥效果，才能稱得上是一款好遊戲，但《鍊金術士－瑪莉》卻是個相當好的反證，如果你對血腥暴力的射擊遊戲感到厭倦，或是想找一款能消磨時間卻不會玩得心驚膽跳的遊戲，那麼《鍊金術士－瑪莉》絕對是款值得試試的小品。

破關藥方

出城前記得找兩位冒險者加入，典型的戰鬥隊形是一位戰士負責攻擊、一位魔法師負責補血，瑪莉躲在最後面防禦即可。買到補血藥草後記得要先裝備起來，不然不能在戰鬥中使用。遊戲中期後可以養精靈，這些精靈會幫妳找原料、增加屬性值，甚至提昇製作道具的速度，視情況能多養些就多養些。無敵羅德（LOAD）大法千萬別忘了用，在製作道具或出城前都要先記錄，才能多一分保障。

／Morris Huang

82 心跳值

基本規格	☆機　型：P 450
	☆記憶體：32MB
	☆光碟機：4X
	☆操　作：M、K

測試配備	☆P-500
	☆128MB DRAM
	☆32X CD-ROM
	☆SB Live Value

「小魔女・蕾妮特」是工畫堂繼頗受好評的前作「小魔女・帕妃」之後，推出的另一系列新作，儘管遊戲風格延續了前作，系統上卻有不同的着眼，其最大差異之處就在於日常生活作息衍生而來的新操作系統。前作的主角帕妃由於休學中，可以全天候專注在經營魔法店的相關事務上；蕾妮特則具備着學生的身分，成天忙碌於課業與店舖經營，課業系統便成為遊戲中的重頭戲之一。

由於許多藥劑必須經由課堂上的實驗才能學會調配的藥方，儘管課堂有所謂「蹺課」的指令，為了生意而一昧蹺課反而不見得有利於店鋪的經營，因此除非所有藥劑均開發完成，或已進入遊戲的後半段，否則濫用這個指令只會造成弊多於利的結果。

就這方面而言，學習魔法的等級高低，還是影響遊戲過關與否的要因，只不過蕾妮特與帕妃兩者之間的學習管道不同罷了。帕妃的成長主要經由圖書館的自修與藥劑的調配，蕾妮特也只不過較帕妃多了一項課堂的選擇罷了，扣除這項不同的差異後，玩者可能會發覺兩代內容無甚不同，甚至與帕妃相關的劇情，有重疊出現的現象，這點就似乎有偷工減料的嫌疑了。

那麼身為另一重頭戲的劇情又如何呢？事實上，曾經玩過前作的玩家可能已經發現，遊戲帶有同性戀情的色彩，這點在遊戲中更為明顯，因為前作中蕾妮特儼然是同性戀者的代言人，更遑論身為主角的地位。當然，許多不重視角色互動的玩者，可能無緣接觸這樣的劇情便已結束遊戲，畢竟全心投入店鋪經營的做法，是不容易觸發此類事件的。況且主角交往的對象也不限於同性，玩者還是有機會達成與異性互訴衷曲的結局，只不過遊戲中多了同性戀情的選擇罷了。

對於整體遊戲而言，這個出自企劃者「泛愛」的企圖，究竟是助力或阻力，可說見仁見智，畢竟唯

一可以確認的就是～企劃者勇於坦然地編寫此類劇情，並非為了吸引更多遊戲市場外的「少數族群」，亦非一種主義與理念的宣示，或許編劇本身對於同性戀情的理解與包容，原本就較一般人為多吧。因此不管此類劇情帶給玩者什麼感覺，私以為大可不必過於在意，也許藉由遊戲得知這方面的資訊，也有助於常態思維下的省思。

當然玩者沒必要把遊戲當成一種過於嚴肅的教材，畢竟它還是具有寓教於樂的要素，以及勾動人們喜怒哀樂等情感的劇情，這才是此類遊戲吸引人的地方。例如與帕妃之間的生意競爭，選美活動與魔法大會的比賽，突發的有趣事件等等，才是玩者應該重視的環節。固然劇情方面有部份與「帕妃」雷同，也不過是一小部份罷了，著重在兩姊妹與父親之間似有若無的親情，以及蕾妮特與斐羽若即若離的戀情，才是遊戲的重心。

整體說來，筆者以為這樣的遊戲確實是前一代的延伸，但除了學習模式略有不同外，不易擺脫前作系統的陰影，況且遊戲過程只有6個月，縮減為前作的一半，姑且不論這是迎合速食玩者的做法與否，總是會帶給玩者遊戲縮水的第一印象。只能說這是個套用前作規格，以不同劇情及新增系統吸引玩家的遊戲，如果不考慮格局問題，它還是一個值得一玩的小品遊戲。

一如「戰國美少女」、「少女魔法師」等系列作品，延用部份元素（通常是樂曲、圖形或部份劇情）的做法，在目前的日本電腦遊戲市場上，依然是經常可見的，就以本土的遊戲而言，也或多或少有這個傾向。徹底利用已經開發完成的工具程式，固然是省時且經濟的做法，但多少必須考慮玩者的感受，否則就容易陷入「舊瓶新裝」的窠臼了。

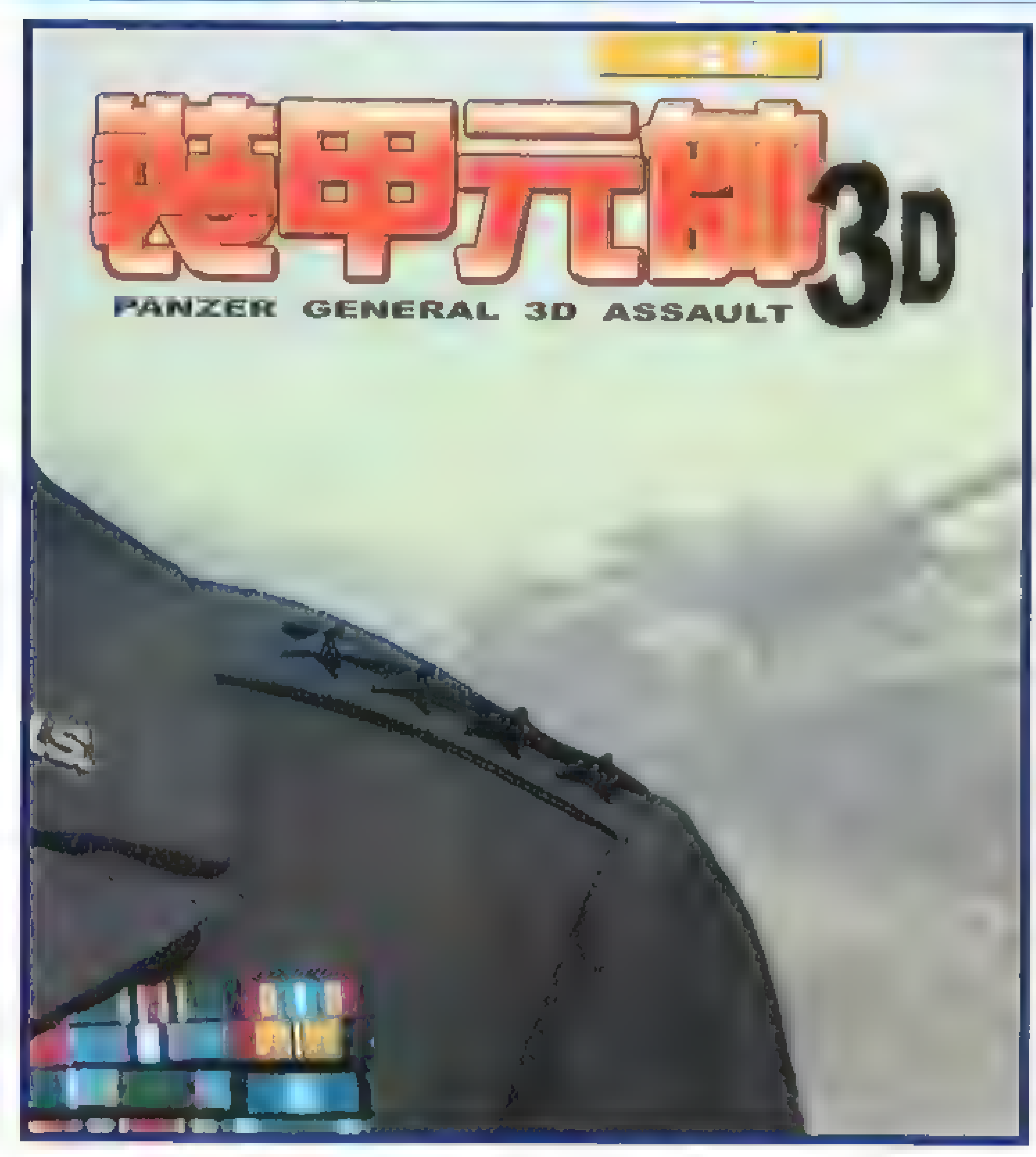
藥方 破關藥方

剛開始盡可能不要蹺課，集中全力開發實驗課的新藥劑，如此一來展示產品的內容應可增色不少。玩家最好先行設定自己經營的路線，究竟是貴族型的上流魔法店，或者是經濟實惠的平價店。

以前者而言，應以「秘石」類為主軸，發展出高價系列的商品，當然一開始可以對折的價格推出，等到顧客的接受度提高之後，再逐漸調整價格，直到恢復為原先的定價。此外最好能夠固定到噴水廣場走一趟，一來可以瞭解目前的流行，二來可到市集採購。

若是後者，就必須大量製作平價商品。製作的要領在於大量賣時的藥劑，可留在晚上9點以後調配，最多可以調配6個小時；其他最多需要3個小時的藥劑，則應該在白天的時候進行調配，如此便可爭取到額外的時間，發展人際關係或採集藥草。

／一語飄香



基本規格
- ☆機　型：PⅡ-233
- ☆記憶體：64MB
- ☆光碟機：8X
- ☆操　作：M

測試配備
- ☆AMD-K7
- ☆256MB RAM
- ☆GeForce256
- ☆10X DVD-ROM
- ☆SB-LIVE音效卡

玩家所熟悉的裝甲元帥又再度回來了。這次，不僅為玩家帶來新的戰役與戰場。而且還首度將地圖及兵種單位以3D的方式呈現出來。還有，也加入了指揮官晉升系統，讓玩家的指揮官可以隨著戰役時間的進行而"越戰越勇"。總之，這次裝甲元帥3D似乎打算帶給玩家更多不一樣的感覺。

現在，就讓我們來看看它在這方面的表現成果吧！

華麗的3D地圖畫面 動作更細膩

這次在"裝甲元帥3D"中，最大的改變莫過於遊戲地圖畫面改以3D的方式呈現出來。不過，所謂的地圖3D化雖然聽起來很駭人，可是實際上看來，只不過是將原本平面的地圖弄得有一點角度罷了！（就是地圖寬度看起來下面大上面小）而且角度還不是很明顯。為了3D化，地圖元件看起來有點粗糙而且模糊，反而比以前的2D地圖還難看（而且還拖慢了畫面捲動的速度）。不過雖然如此，在裝甲元帥3D的地圖中，是真的有高低起伏的變化的。你可以看到戰鬥單位爬上爬下的移動著，可說是相當有趣的。

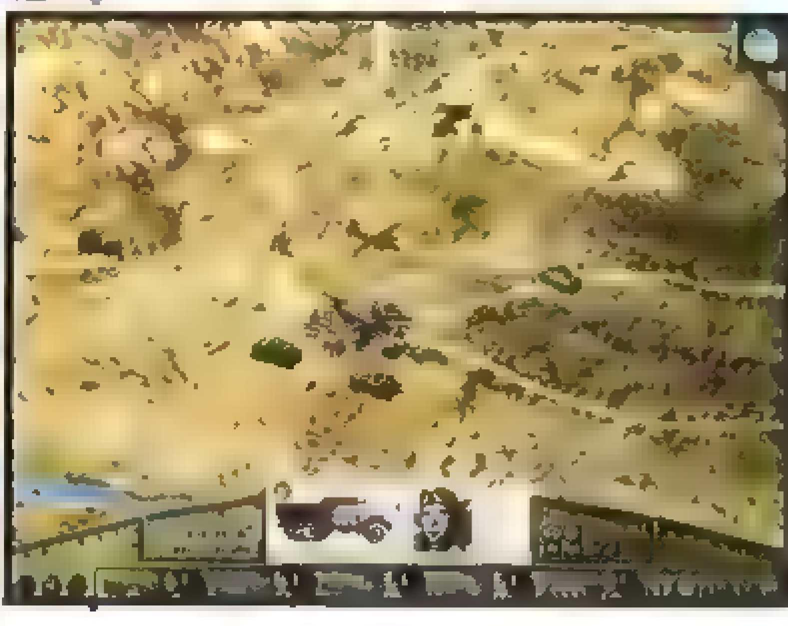
除了地圖是3D以外，在地圖上跑來跑去的單位也自然變成3D造型，而且在移動攻擊等動態效果上可說是做得相當漂亮。不僅動作細膩得讓人讚嘆不已，最最重要的是，雖然單位不大，但是各種兵器的外型，已經可以讓人一眼認出該兵器的種類，製作小組在單位3D化方面可說是沒有偷懶喔！

除了地圖跟單位3D化外，在各種效果處理上也加入了些許3D光影處理。如爆炸、冒煙、開火等，讓整個戰鬥過程加入了不少聲光效果與動感。

人員晉升系統 帶來練功新樂趣

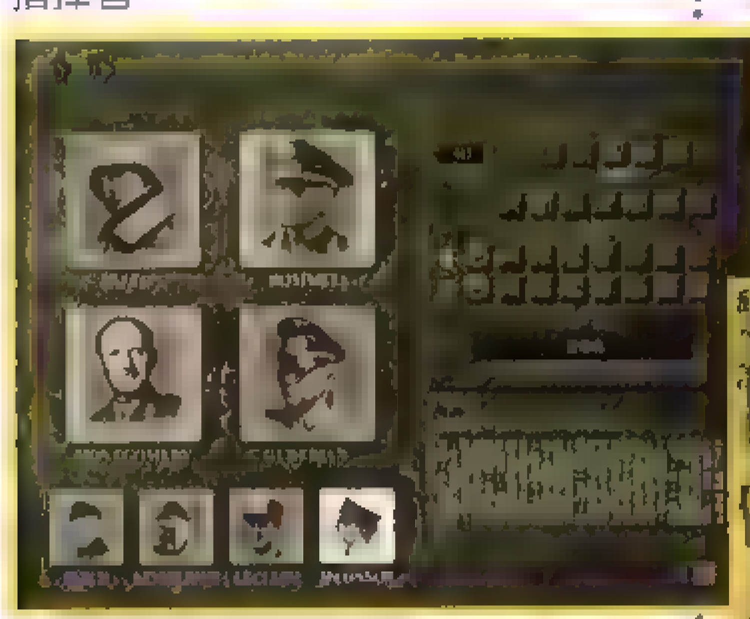
在遊戲性方面，這次裝甲元帥3D中最讓人欣賞的項目，莫過於指揮官的晉升系統跟戰術輔助系統。在遊戲中，玩家的指揮官不僅會有各式的特殊戰術專長，而且指揮能力還會隨著戰績不斷的晉升。

從一個小兵兵到大元帥，您的指揮官們就有如RPG人物一般的一步一步成長，而且能力的變化也讓您



絕對感受得出來（也真的變強了！）。也正因這樣，當您的指揮官發生不幸、裹屍沙場的時候，也會讓您捶心肝、心疼不已的。

不過比較讓人覺得可惜的是，在遊戲中，有所謂的職缺限制，而且越高能力的指揮官其所佔的職缺就越大。用比較簡單的方式來講，就是每次上戰場的指揮官總數有限制，而且能力高的指揮官所吃掉的數量，一個就等於好幾個能力低的指揮官。

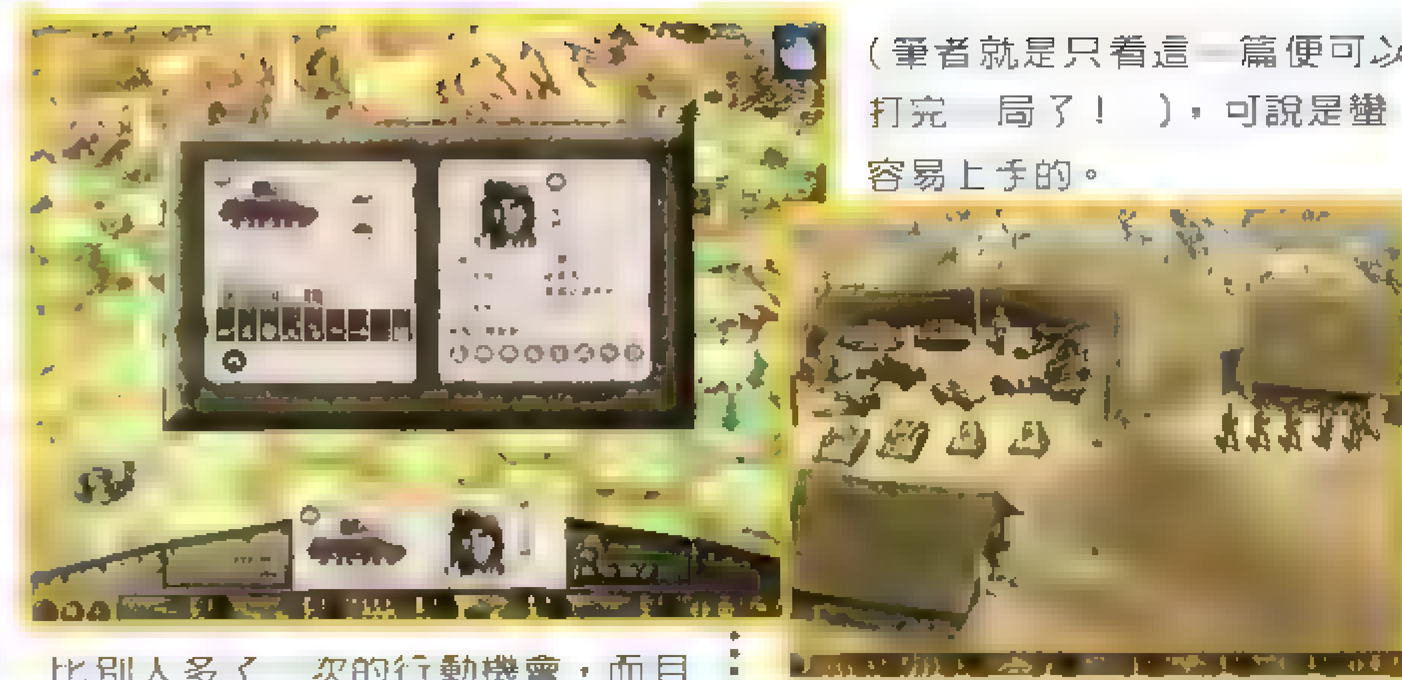


所以，就算你練了一堆能力超猛的指揮官，你也不能一次將他們全都派上戰場，只能挑幾個適合此戰役的，再帶一堆能力較低的菜鳥上陣（喔…練了一堆人卻英雄無用武之地，怎能不叫人怨恨呢！）。

細膩的兵種變化，多樣複雜的戰鬥指令

秉持著系列作品在戰略戰術上的細膩變化。這次，裝甲元帥3D的兵種變化與戰鬥指令依然是讓人相當欣賞。

每一個兵種不僅在戰術本質上有著相當的變化與特性。甚至在戰鬥指令上，也有表現充分出該兵種的特色。舉例來說，偵蒐單位不僅比別人多了一次的行動機會，而且還多了搜索巡邏、試探攻擊等偵蒐單位專用的指令，而砲兵單位不僅可以長程攻擊及長程掩護，還多了密集攻擊、瞄準攻擊等砲兵指令。



如此詳細的兵種設定與戰鬥指令，讓整個戰場的戰術運用更能自由發揮，各個指令間功能複雜但卻簡單易用，讓人感受到這個戰略遊戲的嚴謹與平易，著實不愧為一個戰略遊戲的經典系列。

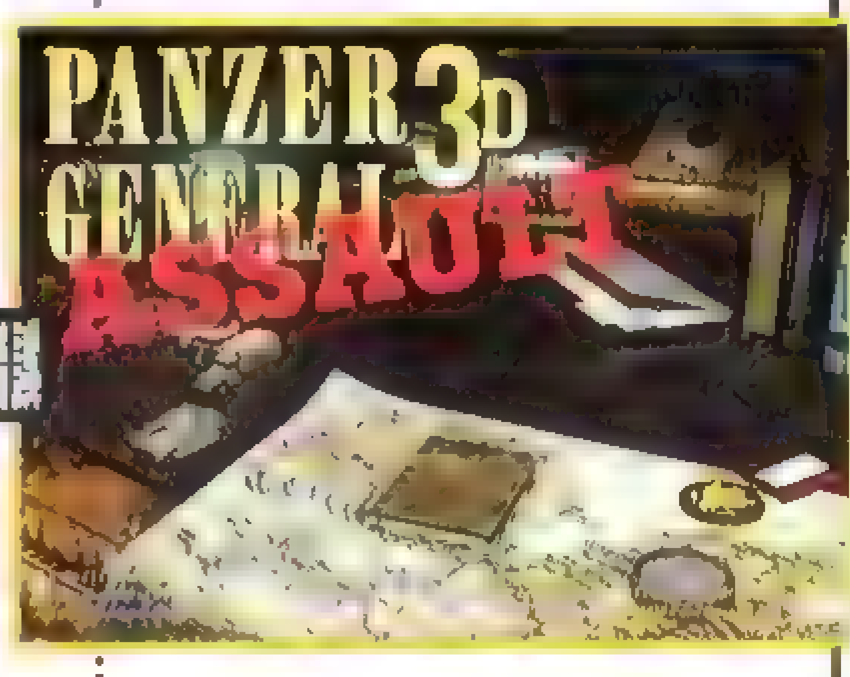
說明書詳細且有範例，可惜仍有錯誤

這次在說明書的製作上還算是相當不錯，對每一個細節都有蠻詳細的說明介紹，而且還附有一個實戰操作範例供玩家參考（筆者就是只看這一篇便可以打完一局了！），可說是蠻容易上手的。

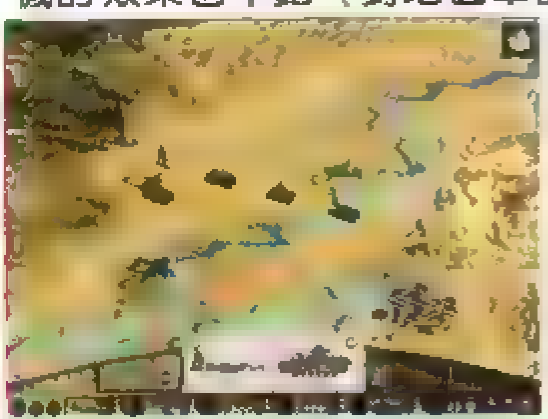
而且，最讓筆者心動的是，說明書中還附上不少二次大戰的實戰照片跟文字解說（有文字的喔！不是祇放圖而已喔！）。可惜圖片有點小就是了。要不是編排上仍有部分錯誤且文字略嫌小了一點的話，那筆者跟該會給手冊4.5分的。

網路功能齊全，上網來場真正的越洋大戰吧！

喔，有一點忘了提，那就是本遊戲支援了網路連線功能。不僅玩家們可以用TCP/IP多人連線來一起痛快玩上一場，還可以連上網際網路來場世界大戰喔！。



砲兵單位可說是遊戲中最好用的兵種。不僅可以長程打擊敵方部隊，還可以在我方部隊被攻擊時提供援護。所以，沒事記得多造幾個砲兵單位，當然轟炸機的效果也不錯（對地面單位超好用的！），不過敵方的防空部隊通常不少就是了。還有，別漏了偵查部隊，不然你會怎麼死的都不知道喔！



／G.R.X
grx@pchome.com.tw

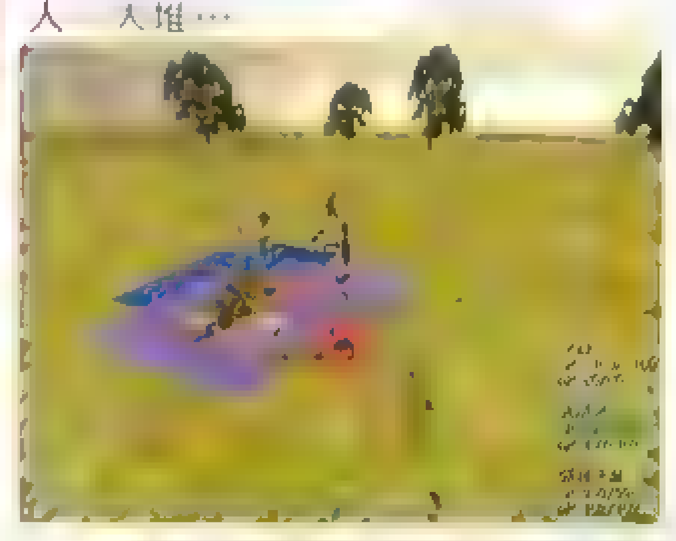
最低規格	
☆機　型	P II -233
☆記憶體	32MB
☆操　作	M、K

測試配備
☆P III -550
☆256MB RAM
☆AWE 64
☆Voodoo3
☆50X CD ROM

最近一陣子的「國片」市場似乎越挫越勇，絲毫未受到股市重挫的影響而感染到低迷的氣氛，反而是銳不可當。從不久前的「笑傲江湖」到「尋寶女神傳說」而至今天的「幻想紀元」，令人感到國內的遊戲界大有「重振雄風」的感覺。只是，令草民較為擔憂的是，這些遊戲雖說是本土自製的心血結晶，但似乎深受現今社會一股濃濃的「哈日風」所影響，遊戲作品也開始走爭起包裝工作，並似乎成認，遊戲的畫面不外華麗即可創造票房…孰是孰非難有定論，可確定的倒是一商人的嗅覺確乎異於常人的靈敏！

遊戲畫面越是精緻，在流暢度的考量下，相對的電腦配備的需求也就更加高檔，遑論還是以全3D模式所表現。草民曾「復古」的將這些遊戲安裝在其所謂的「基本配備」環境下執行過，想當然耳，遊戲的執行速度非但大打折扣，恐怕也只有「龜速」二字足以形容。由於草民最近罹患了「先天性『反省』系統症候群」，以致凡事都會不由自主的陷入深沈的「反省」…類似這般對配備需求極高的遊戲作品競相出現以後，是否意味本土的遊戲界已然有快速步入「貴族化」的趨勢？

甫接觸這款遊戲之初，不由驚覺自製遊戲的技術已發展、成熟到這般地步，雖說比諸歐美國家的遊戲尚有很大的努力空間，但也確實已有長足的進步，不免又令人對本土自製遊戲的前景，重新燃起無限的希望。遊戲開頭的精采CG動畫業已令人驚羨不已，再觀諸遊戲畫面，則誠如吞下定心丸。何有此說是嗎？君不見諸多的遊戲作品，僅僅在遊戲片頭製造了「大量」的感動，一旦進入遊戲後，則又是氣死人一大堆…

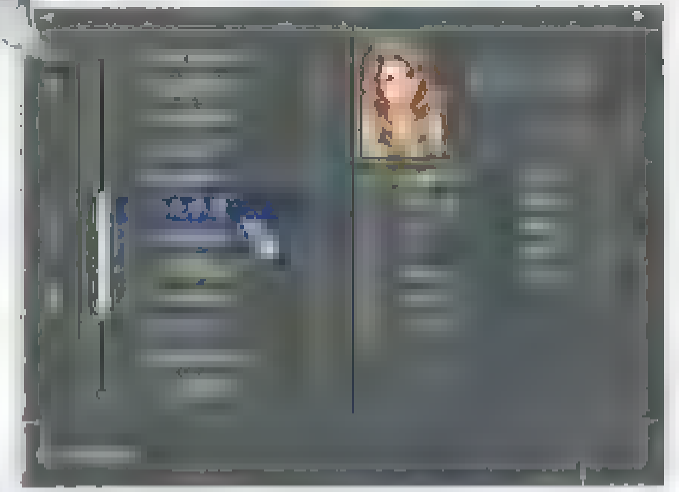


此款遊戲的美術風格富有極濃厚的東洋味，其精緻程度自不在話下，而魔法系統的設定則是「野蠻」得酷似日本的「太空戰士」系列遊戲，採用「秘石」的方式呈現。所不同者，此款遊戲多加了一項「魔法書」的功能，玩家必須要將魔法項目抄寫在魔法書中才能使用，唯魔法書是以價購的方式取得。玩家在遊戲中所能感受的最大「可怕」之處，恐怕也是經濟上的極端拮据。買魔法石要

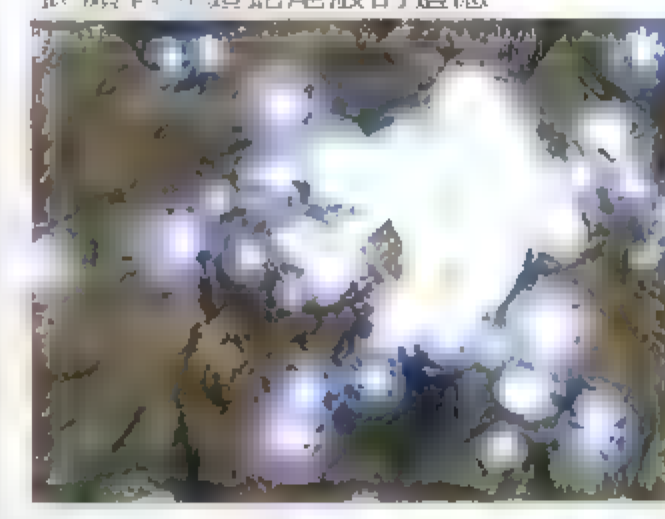
錢！買魔法書也得錢！更何況乎一干裝備及補充、恢復性的道具等。

更悲慘的是，玩家在遊戲中所處的虛擬世界，又似乎是處在一個股市「跌跌不休」、中高齡失業人口劇增、儲蓄日日的萎縮、老年金泡湯、電廠要蓋不蓋舉棋不定、以及颱風天居然伴隨「炸機」相同處在水深火熱的「希望、快樂」的新時代…其痛苦與辛酸，唯有親身遭遇方纔能感同身受！居此「亂世」，高昂的物價反而是天經地義的唯一真理，所以武器舖裡的武器，在遊戲初始即動輒設定為兩千、三千，似乎也就不足大驚小怪了。想要提昇主角的各式裝備，所付的代價教人咋舌！

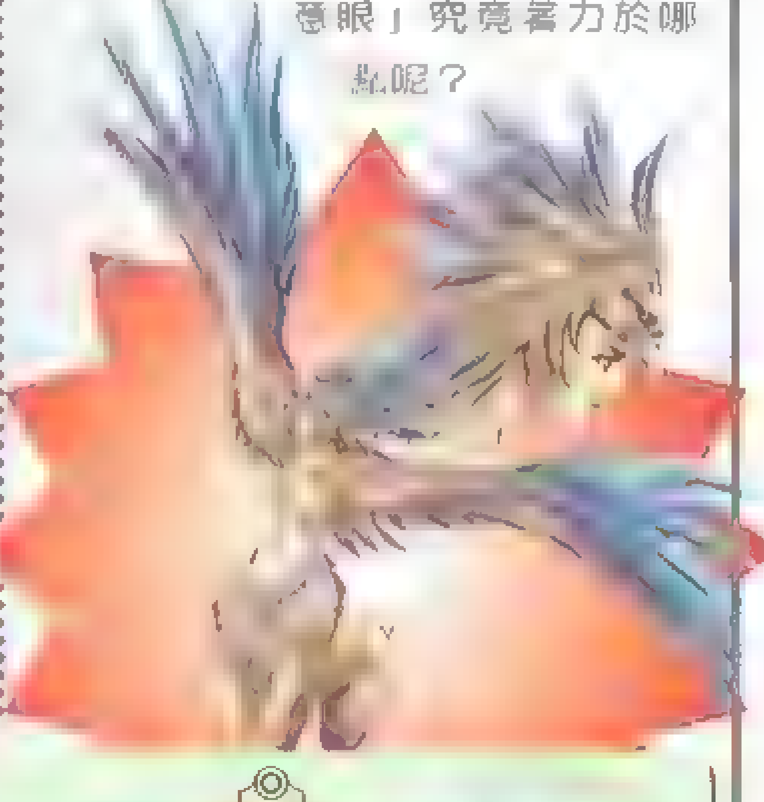
遊戲進行到遭遇戰鬥的時候，仍然擺脫不了「哈日」的風格，只不過在氣氛上比「正宗」稍微略遜一籌就是。較為特別處，應屬戰鬥的方式，感覺就如戰略遊戲一般，而且主角還可以在許可的移動範圍內自由行動，且無移動次數和行動力的限制，直到玩家覺累了為止，確是較為新穎的玩法。另如全3D的場景建構亦極考究、宏偉，唯前提是玩家必須要有「水平」以上的配備才行，否則，除了遊戲畫面會淪落得「不堪入目」以外，玩家自己也會玩得相當痛苦，幾場戰鬥下來，不死的話，恐怕也只剩半條命了－此乃針對玩家而言！而這也正是令草民覺得可惜之處，正由於此款遊戲對硬體配備的要求如許之高，想必因此而卻步的玩家也不在少數，如此一來，豈不與遊戲公司推出遊戲作品的本意大相逕庭？



遊戲中所採的「紙娃娃」系統亦極為有趣，遊戲進行中的武器更換過程，也會忠實的呈現在戰場上。唯令草民不解的是，既然都做到此種地步了，何以獨缺防具一成不變？是為了要使主角們看起來「英氣逼人」一些而故意省略嗎？抑或…製作小組能耐有所未逮？應該不致於吧！容或是個人的審美觀作祟，但草民始終耿耿於懷，對此頗有虎頭蛇尾般的遺憾。



大體而言，此款遊戲仍屬具有水準的佳作，足令關心國產遊戲的玩家，大大的給他振奮一下。唯寄語遊戲出版公司留意改進，往後的遊戲包裝所載的注意事項，希望能改以大多數本土玩家都看得懂的「中文」註解。所謂「基本配備」究竟是「購買」遊戲，還是「玩」遊戲的基本配備？而所謂「建議配備」則是指…配備升級以後再買遊戲的建議，還是買了遊戲以後再升級的建議呢？…別管繞口令了，草民的意思就是－當絕大部份的玩家所擁有的配備尚不及遊戲的需求時，再炫、再ㄅㄧㄤˋ的遊戲作品，其「生意眼」究竟著力於哪點呢？



此款遊戲似乎也避免不了RPG遊戲的「原罪」－練功、再練功！更由於遊戲內容需錢孔急，所以也只好不斷的練功，一來可資以茁壯自己，再者也能「重點式」的打工賺錢。但針對不同需求的玩家而言，練功與否則端視玩家的睿智選擇。唯大抵言之，玩家最好在每個新場景都能練他個升上3、4個等級，對爾後的戰役會較為輕鬆。此外，就如一般RPG遊戲雷同，不就是寶箱要拿啦，迷宮要徹底探索啦，如此而已。

玩家即便是新手也不用擔心，遊戲的難度並不高，且無特別刁難玩家之處。較需注意的，即是魔法的合成部份，玩家要記得多多嘗試，才有可能調配出最強的魔法。僅只普通的魔法石，威力實在不敢恭維。依此準則為之，待進入情況之後，玩家即可領略重點並得心應手

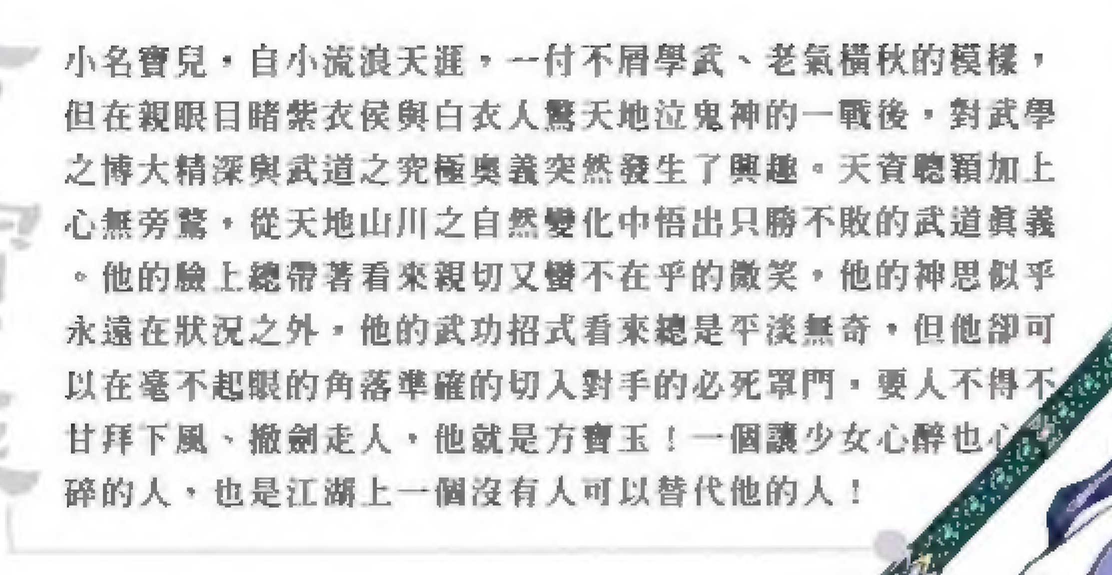
／ALEX

軟體世界
萊爾富
幻想紀元
Fancy Century
9月19日發售
OIN
奧汀科技有限公司 中和市建一路150號12樓之
Tel:02-82263734 Fax:02-82263722 http://www.odinsoft.com.tw

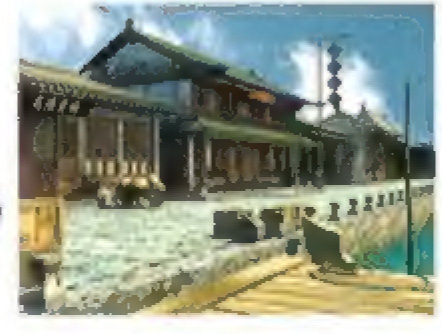
ODIN SOFT
THE FALLEN ANGEL
Role Playing Game
CD 4 枚組
P-200/32MB
WIN95/98/ME/NT/2000 對應
2000/12/25 發售預定
Illustrator: PEST
軟體世界
研發製作
ODIN SOFT
THE FALLEN ANGEL
墮落天使
12/25
www.odinsoft.com.tw
CAST
Blade Meredith
Jack Beacher/Jessica Hayden/Tiffany Nathaniel/Vivian Broderick
Silver Silvester
Michelle Grover/Gado Theobald/Tera Natividad/Miran Mandel

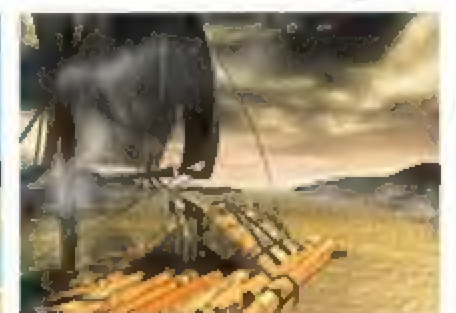
一抹英雄淚
滿腔俠義心
武道法自然
天地為我師
浣花洗劍錄
武俠小說一代神筆——古龍先生創作顛峰期之作
四處逢險、舉手走投無路的世界如何生存？
沒有人教、沒有武功秘笈的武功如何練成？
你知道古龍筆下除了小魚兒，就屬方寶玉最古靈精怪？
你可知從日月、星辰、流水、草木也能習得上乘武功？
擁有最美麗妻子、最無敵武功心法的寶兒會要出什麼要命的怪招呢？
最不可能的人物，出現在最出乎人意料之外的地點！
最不可能的角色扮演遊戲，讓你用最不可能的方式完成！
封面插畫/正子公也
研發製作
海豚蜂工作室
出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

方寶玉



小名寶兒，自小流浪天涯，一付不屑學武、老氣橫秋的模樣，但在親眼目睹紫衣侯與白衣人驚天地泣鬼神的一戰後，對武學之博大精深與武道之究極奧義突然發生了興趣。天資聰穎加上心無旁騖，從天地山川之自然變化中悟出只勝不敗的武道真義。他的臉上總帶著看來親切又蠻不在乎的微笑，他的神思似乎永遠在狀況之外，他的武功招式看來總是平淡無奇，但他卻可以在毫不起眼的角落準確的切入對手的必死罩門，要人不得不甘拜下風、撤劍走人，他就是方寶玉！一個讓少女心醉也心碎的人，也是江湖上一個沒有人可以替代他的人！





小公主

豔麗不可方物、清純不能逼視之一代佳人，可惜她的心被愛與恨佔據，失卻了原來本性，而遁入了魔道，她對寶玉一往情深，但卻是愛極恨極，以其聰明才智，想毀了寶玉的一生，獨佔寶玉一人。她會是寶玉最大的敵人嗎？寶玉捨得對她的無理取鬧施以重懲嗎？

紫衣侯

神秘的五色帆船主，武功高深莫測，人也是，武林眾人對他十分敬畏，聽到他的名字就冷了半截。一生流浪於海上，過著王侯般的生活，唯有一女小公主相伴。在武林眾人注目的大戰中，以半招勝了東瀛怪客白衣人，但卻失去了生命，他是武林永恆的傳奇，但心中卻充滿了遺憾．．．

白衣人

每走一步都是一尺七寸、分毫不差的怪人，來自東洋、武功奇高，拿中原武林人試招，殺氣濃重且皆為一劍斃命，毫不留情！他以武道為生命目標，卻不料遇見紫衣侯，海上戰敗，鎩羽而歸。他與中原人約定七年後捲土重來，再戰江湖！七年前已然無敵於江湖，七年後，又有誰能擋得住他？

牛鐵娃

在方寶玉最落魄時一直陪在他身邊的兄弟，人雖粗壯，心卻細密，尤其對寶玉更是百分百信任，如親兄弟一般，力大無窮的他與寶玉同時習武，對武道之領悟與寶玉完全不同，卻自成一格，有他的一套！他隨寶玉浪跡江湖多年，天不怕地不怕，除了寶玉大哥，最令他牽掛的就是家鄉的"她"了．

新世代商店經營遊戲 傳統拉麵屋之新哲學
いらっしゃいませ~~
人氣一番
拉麵屋
醬油味拉麵
叉燒醬油味拉麵
角色扮演玩法，
快來自立門戶做當家！
加入互動劇情，讓遊戲更有表情！
多種招牌餐點，
還可研發新菜色
出版發行
軟體世界 智冠科技股份有限公
http://www.soft-world.com